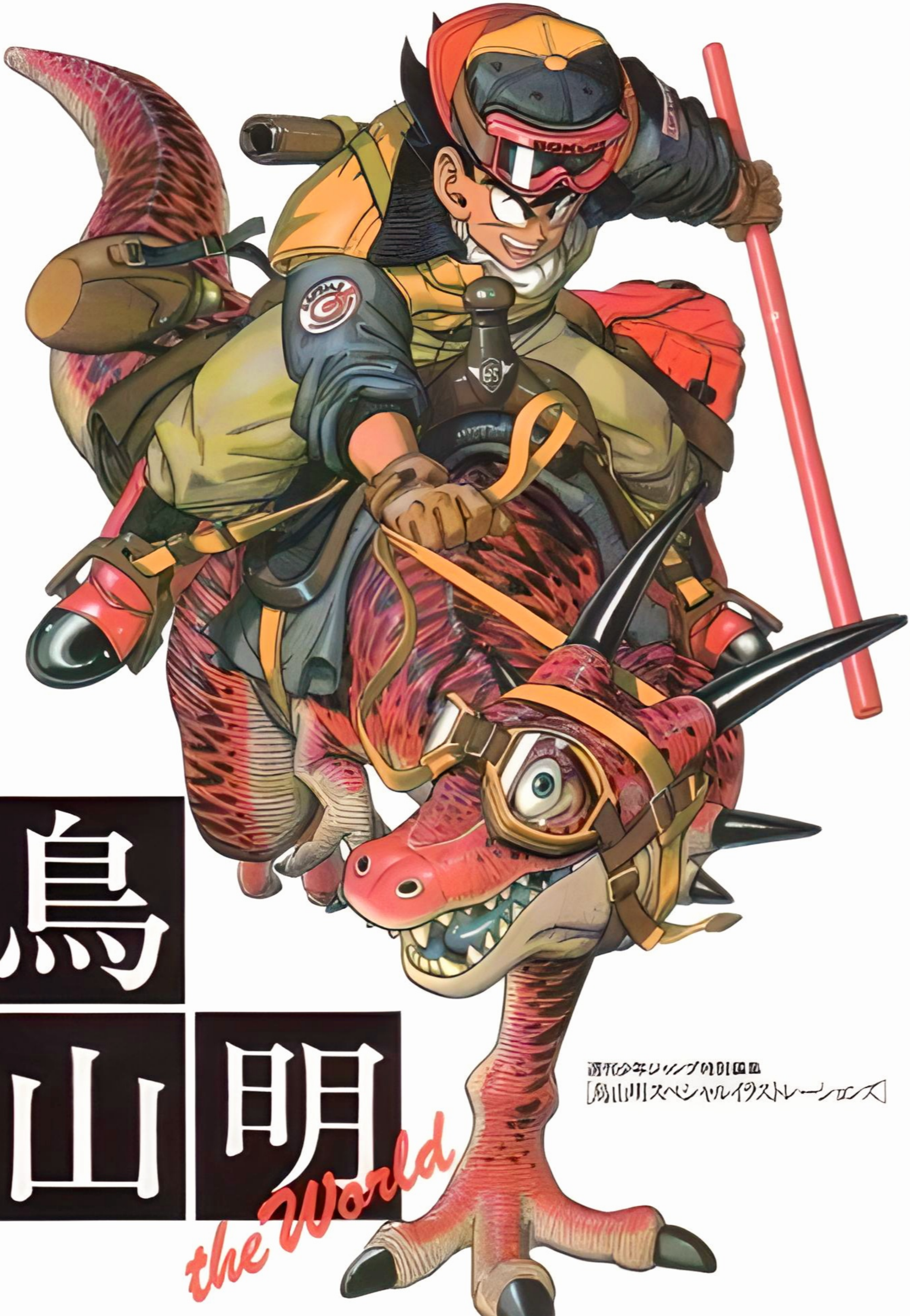
鳥山明 the World

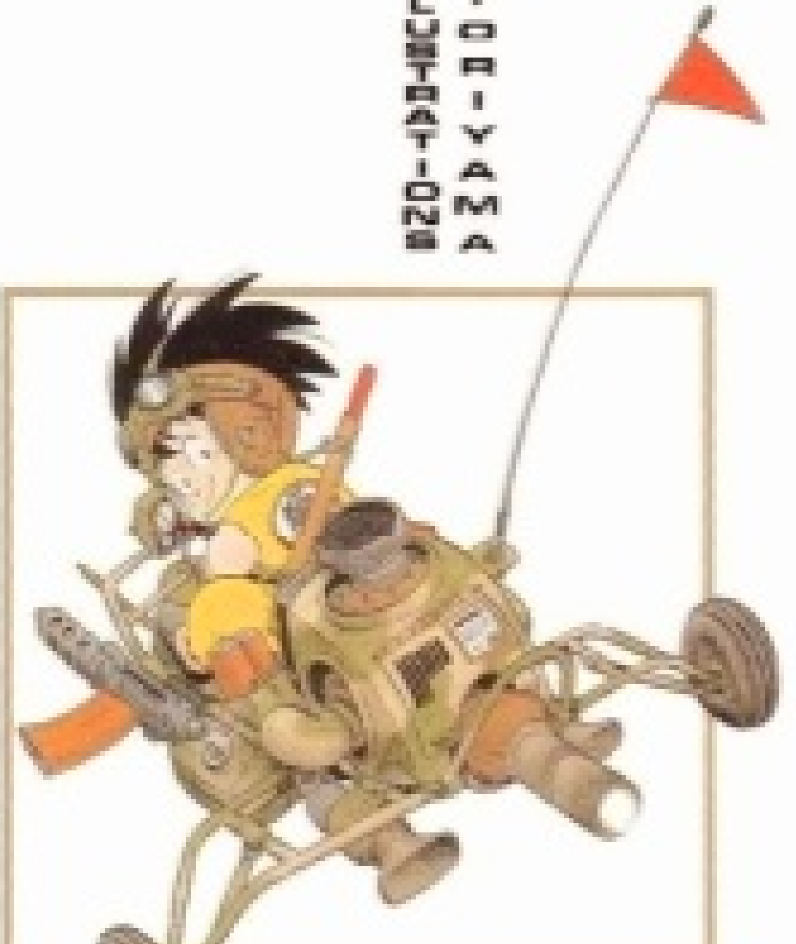


鳥山明
the World

週刊少年ジャンプ特別編集
［鳥山明］スペシャルイラストレーションズ

SHUEISHA

AKIRA TORIYAMA
SPECIAL ILLUSTRATIONS

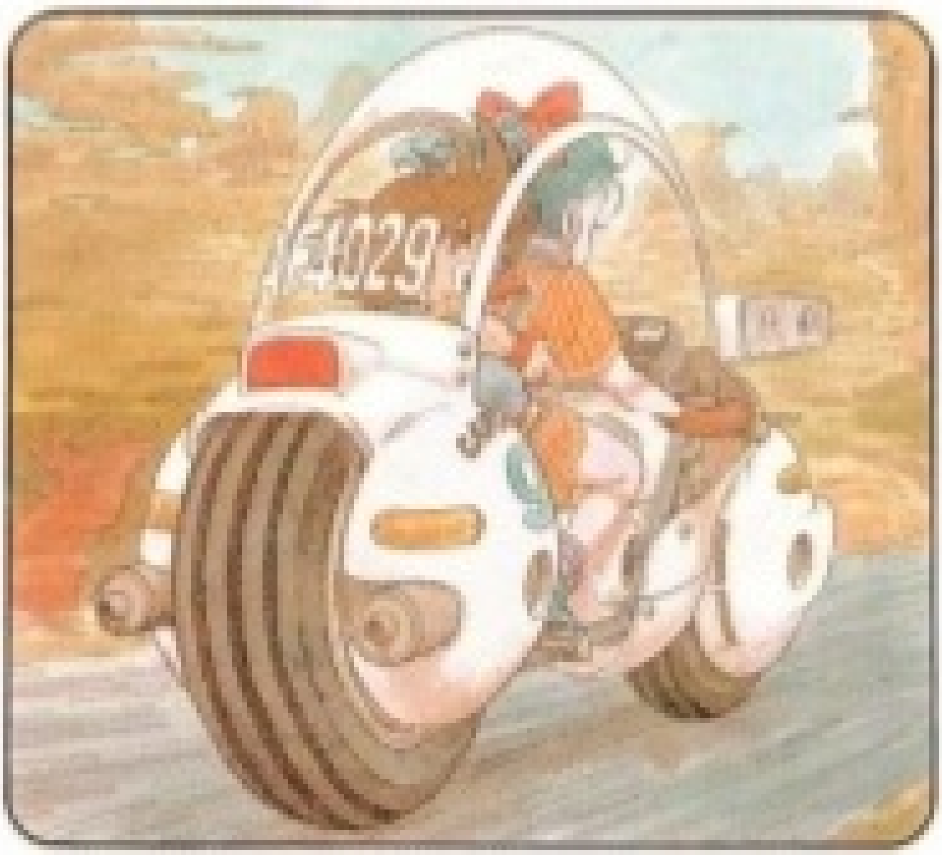


2

鳥山明
the World

2 DRAGON BALL [illegible]イラスト [illegible]

CONTENTS

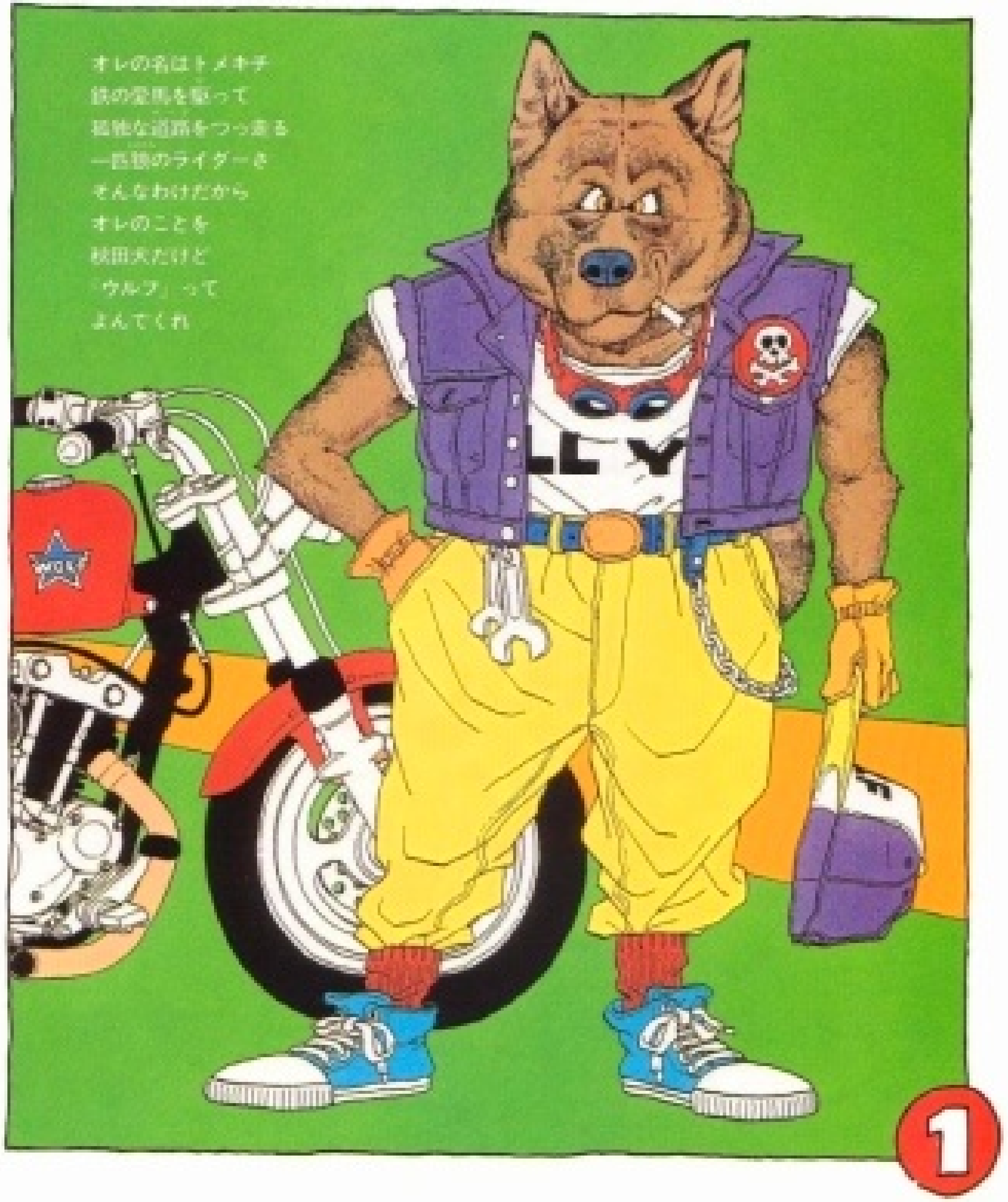


3

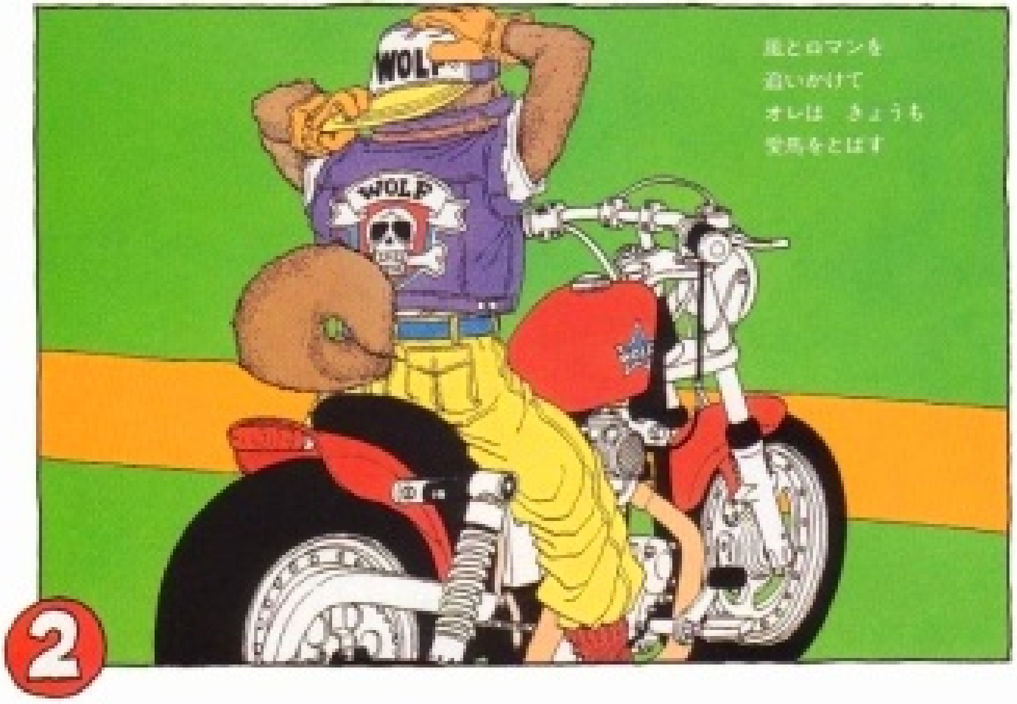
WOLF——8
DRAGON BALL——13
VARIETY——35
Dr. SLUMP——43
ぼくのといれっとぺーぱー——59
THE HEROES——73
AKIRA TORIYAMA——85
解説——96

3 DRAGON BALL 第1回 扉用イラスト 17.2×25.3cm

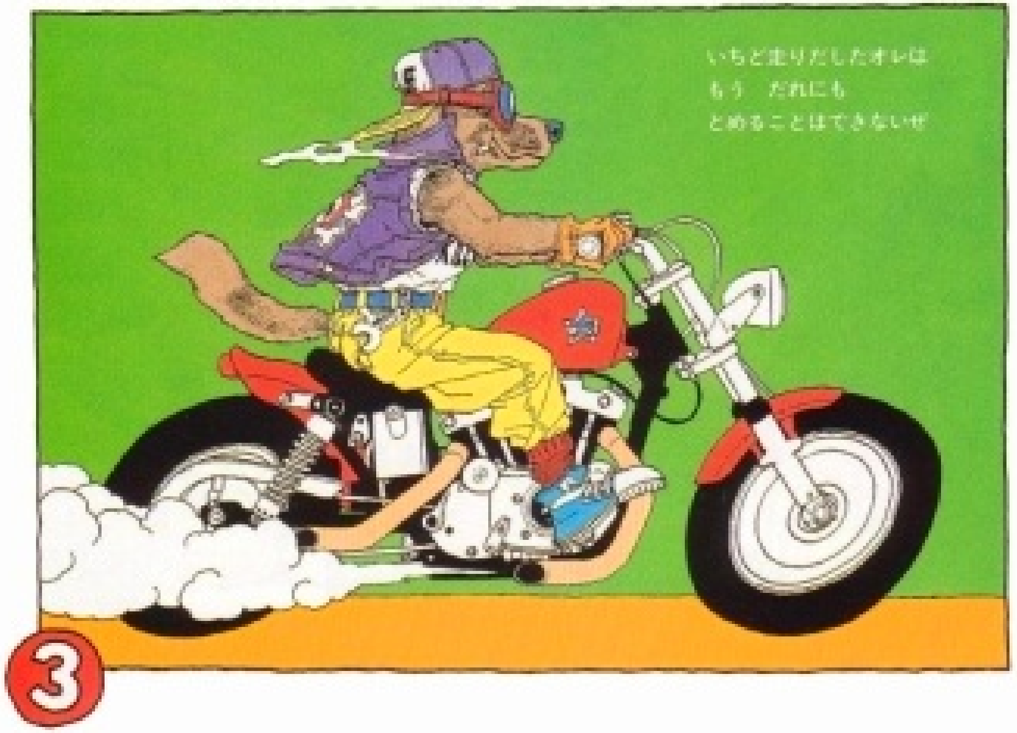
WOLF



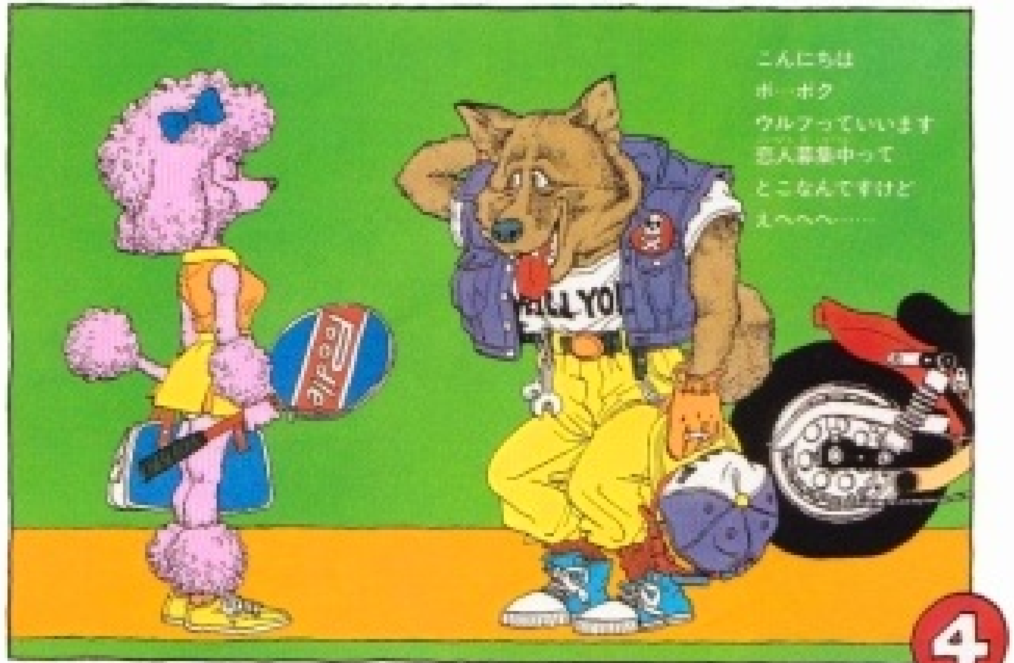
オレの名はトメキチ
鉄の愛馬を駆って
孤独な道路をつっ走る
一匹狼のライダーさ
そんなわけだから
オレのことを
秋田犬だけど
「ウルフ」って
よんでくれ



風とロマンを
追いかけて
オレは　きょうも
愛馬をとばす

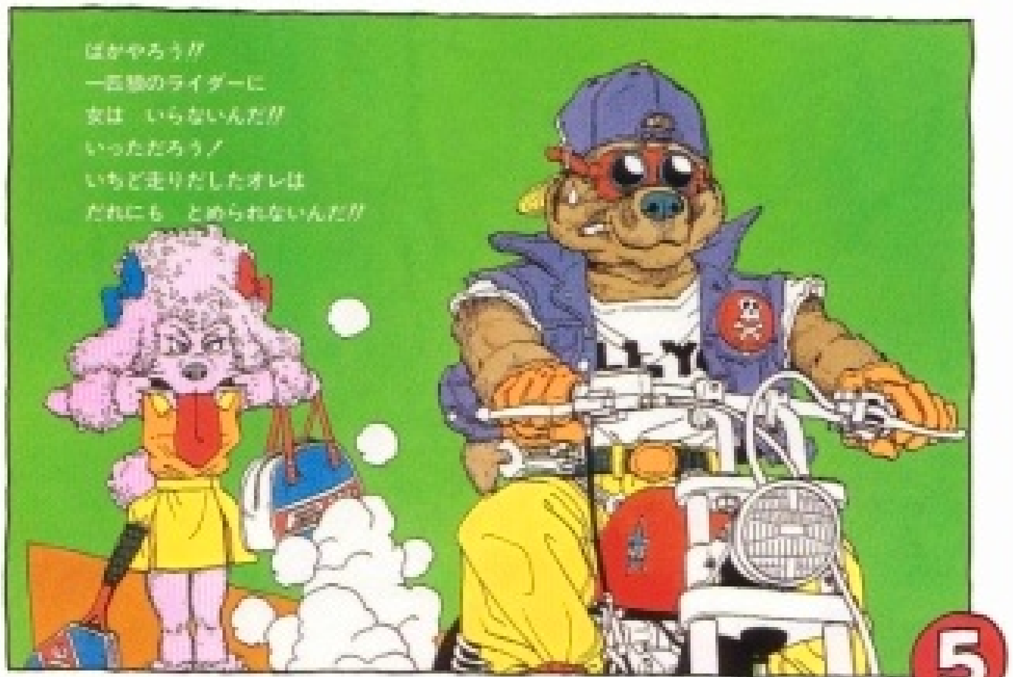


いちど走りだしたオレは
もう　だれにも
とめることはできないぜ



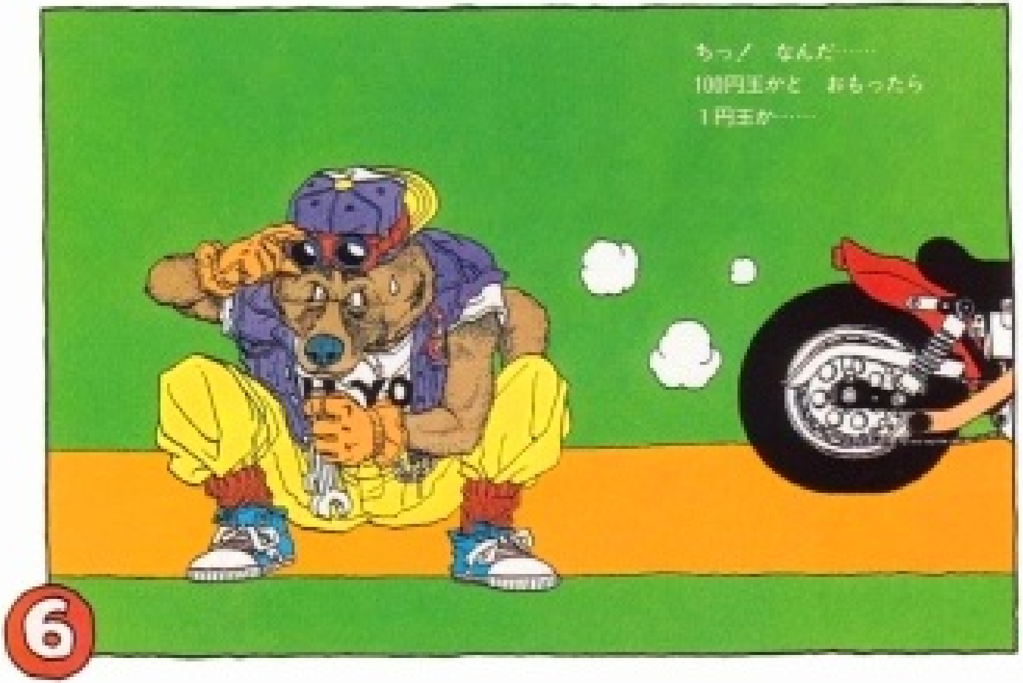
こんにちは
ボ…ボク
ウルフっていいます
恋人募集中って
とこなんですけど
えへへへ……

4



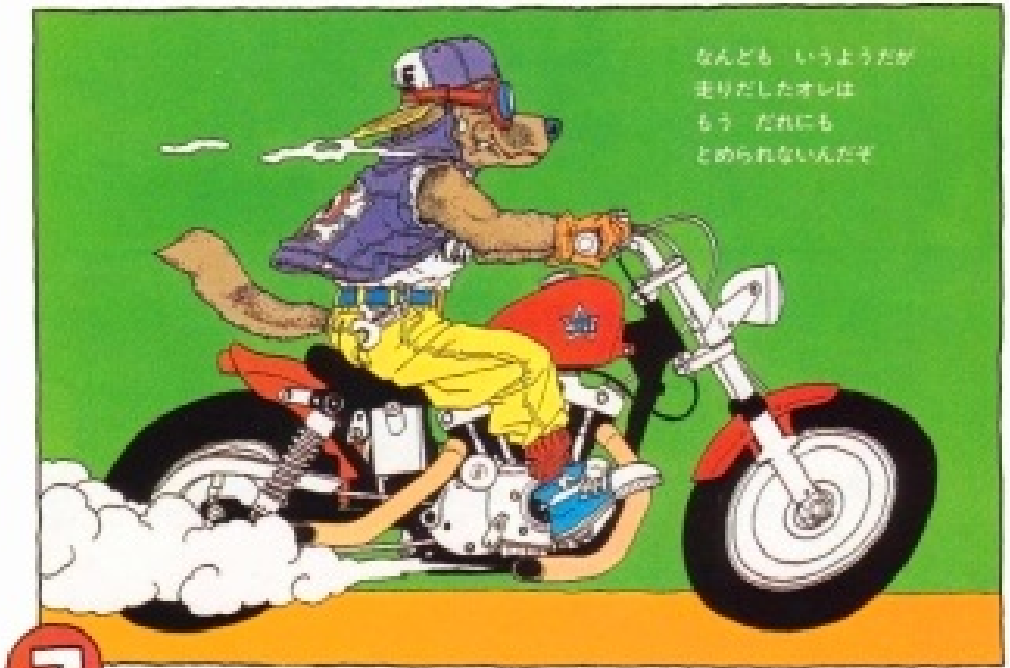
ばかやろう!!
一匹狼のライダーに
女は　いらないんだ!!
いっただろう!
いちど走りだしたオレは
だれにも　とめられないんだ!!

5



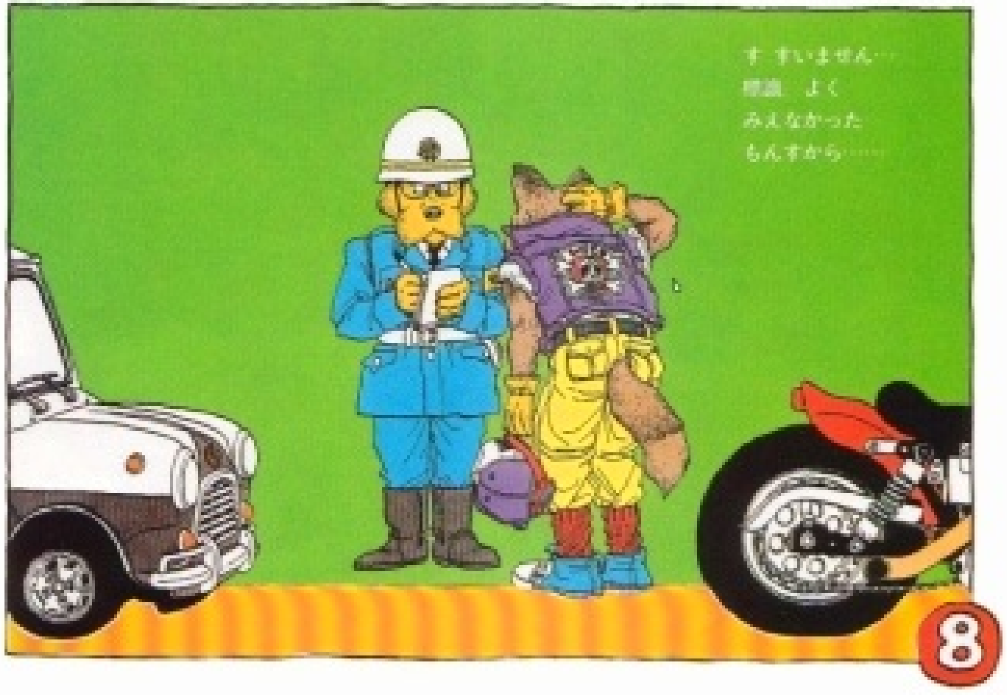
ちっ!　なんだ……
100円玉かと　おもったら
1円玉か……

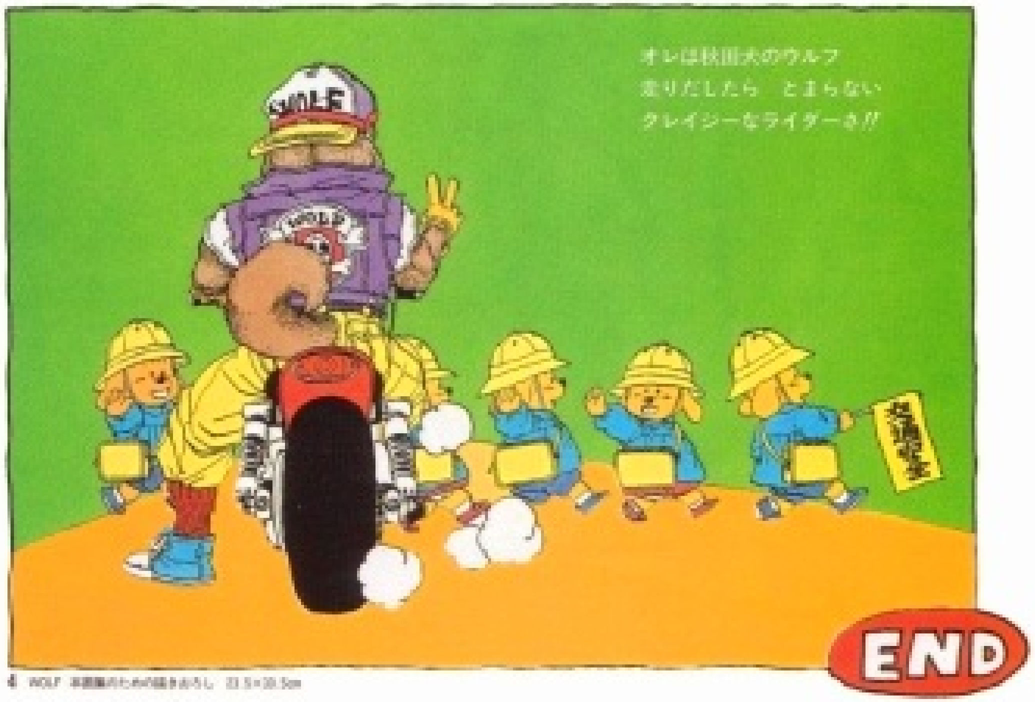
6



なんども　いうようだが
走りだしたオレは
もう　だれにも
とめられないんだぞ

7


す すいません…
標識 よく
みえなかった
もんすから……
8


オレは秋田犬のウルフ
走りだしたら とまらない
クレイジーなライダーさ!!
WOLF
交通安全
END

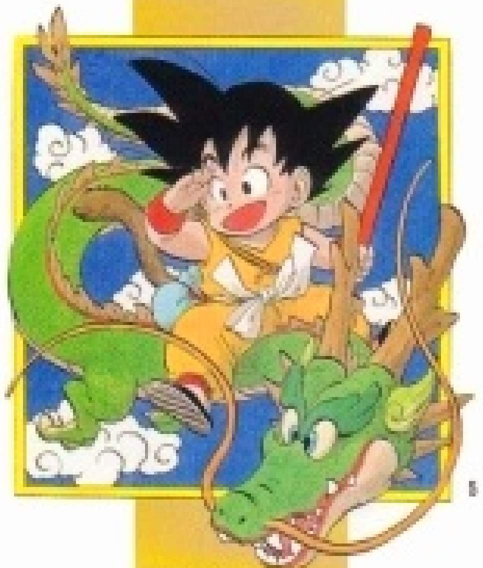
4 WOLF 本画集のための描きおろし 23.5×33.5cm

I

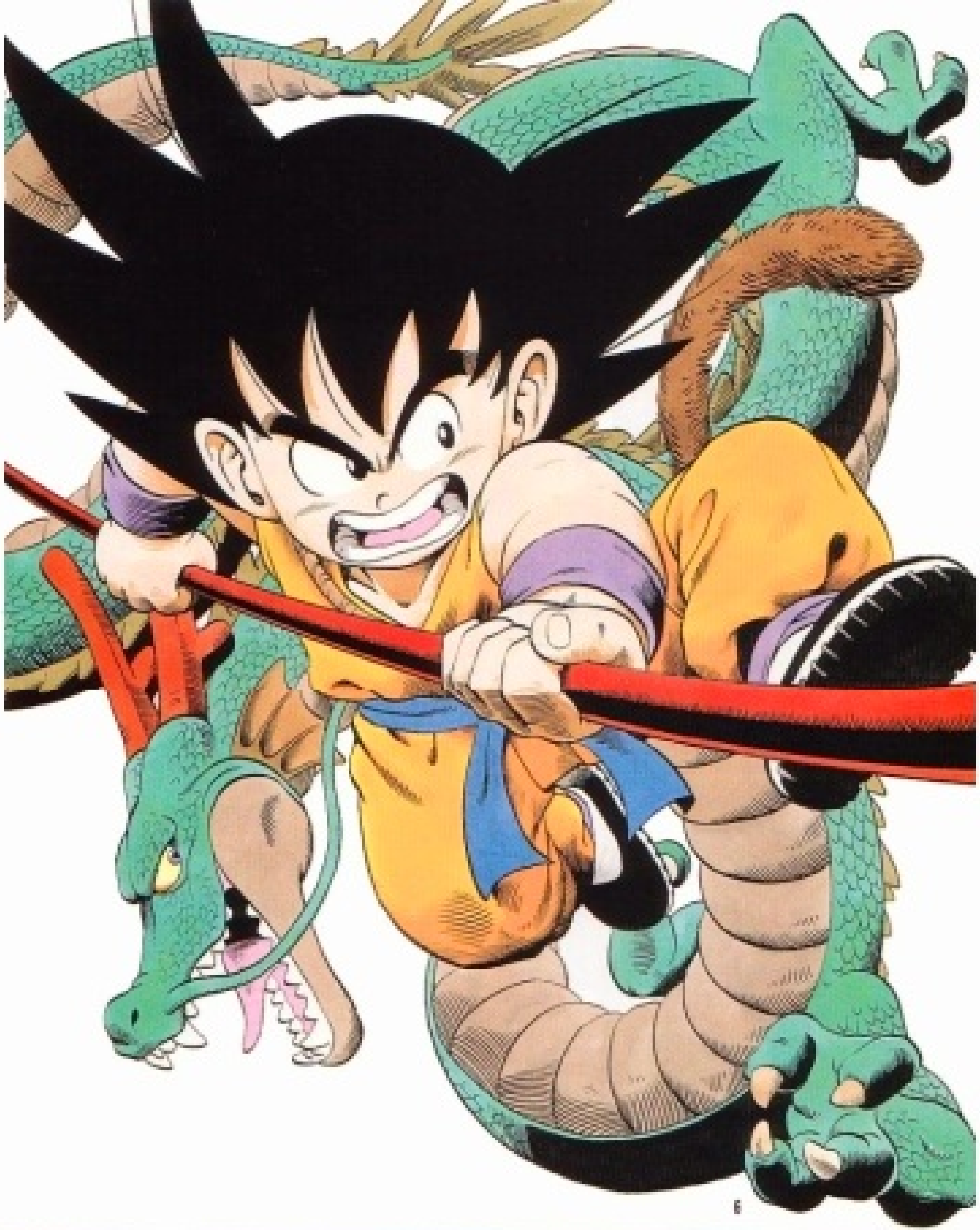
DRAGON BALL

ドラゴンボール
1984年～連載中

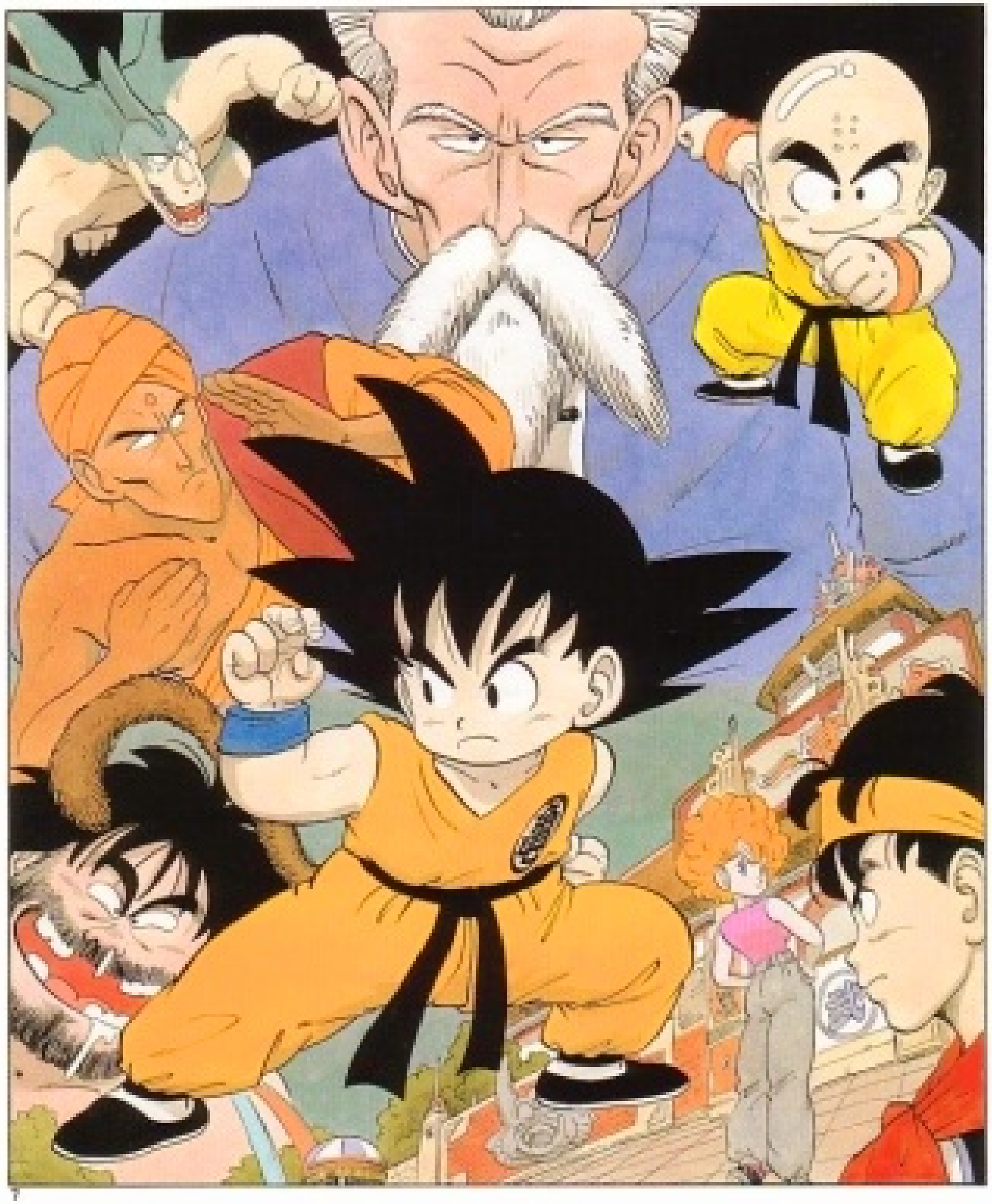
尻尾のはえた不思議な少年、孫悟空。
悟空と仲間たちが幻の宝物をさがして、地球せましと大冒険!!
その宝物とは——どんな願いもかなえてくれる神龍をよびだす
7つのドラゴンボールだ!!
もちまえのパワーと無邪気さで、強大な敵に立ちむかっていく悟空!
悟空の大冒険はまだまだ続く——!!


5

5 DRAGON BALL
コミックス第1巻カバー
イラスト 18.8×12.4cm

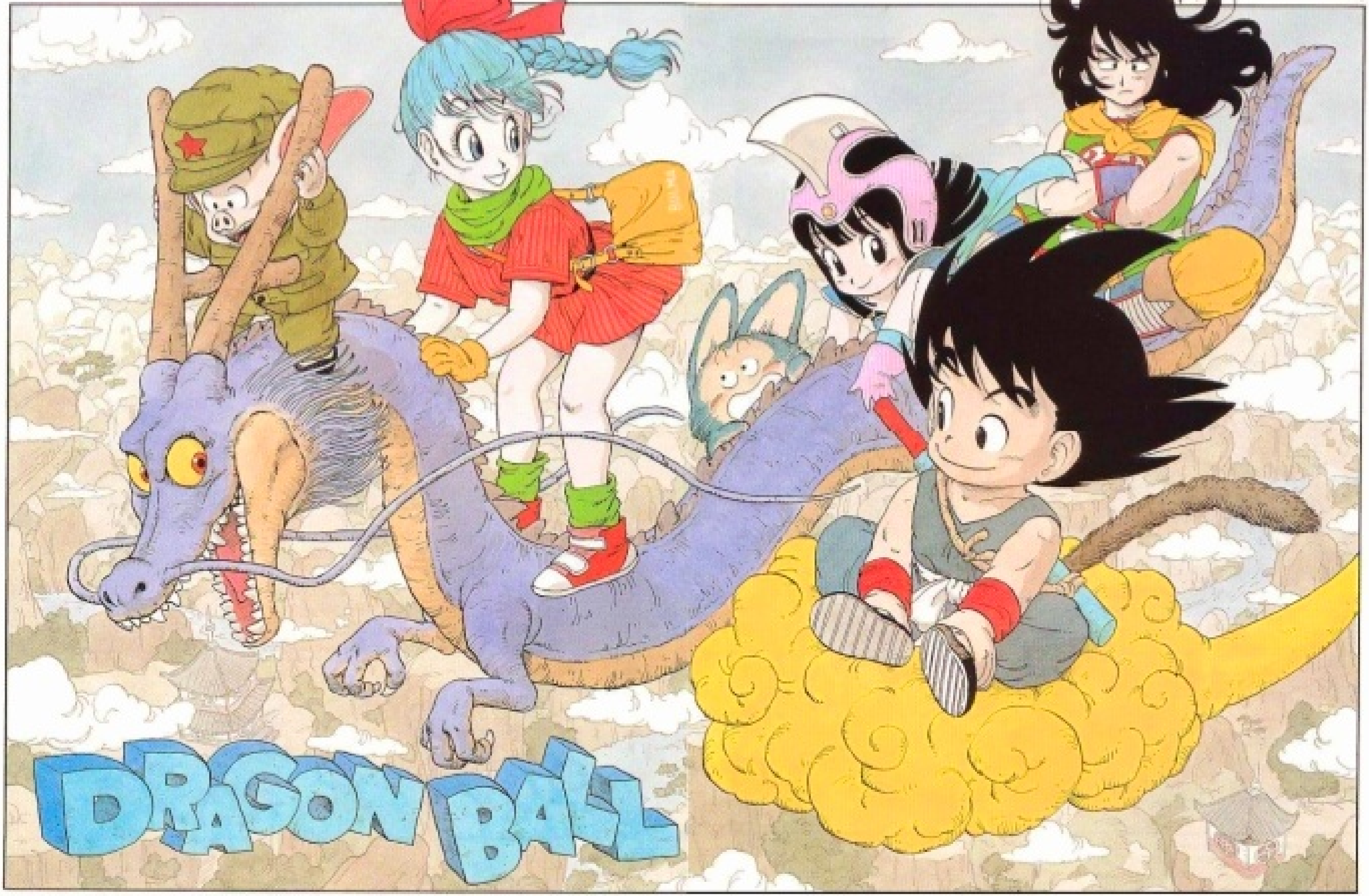


6

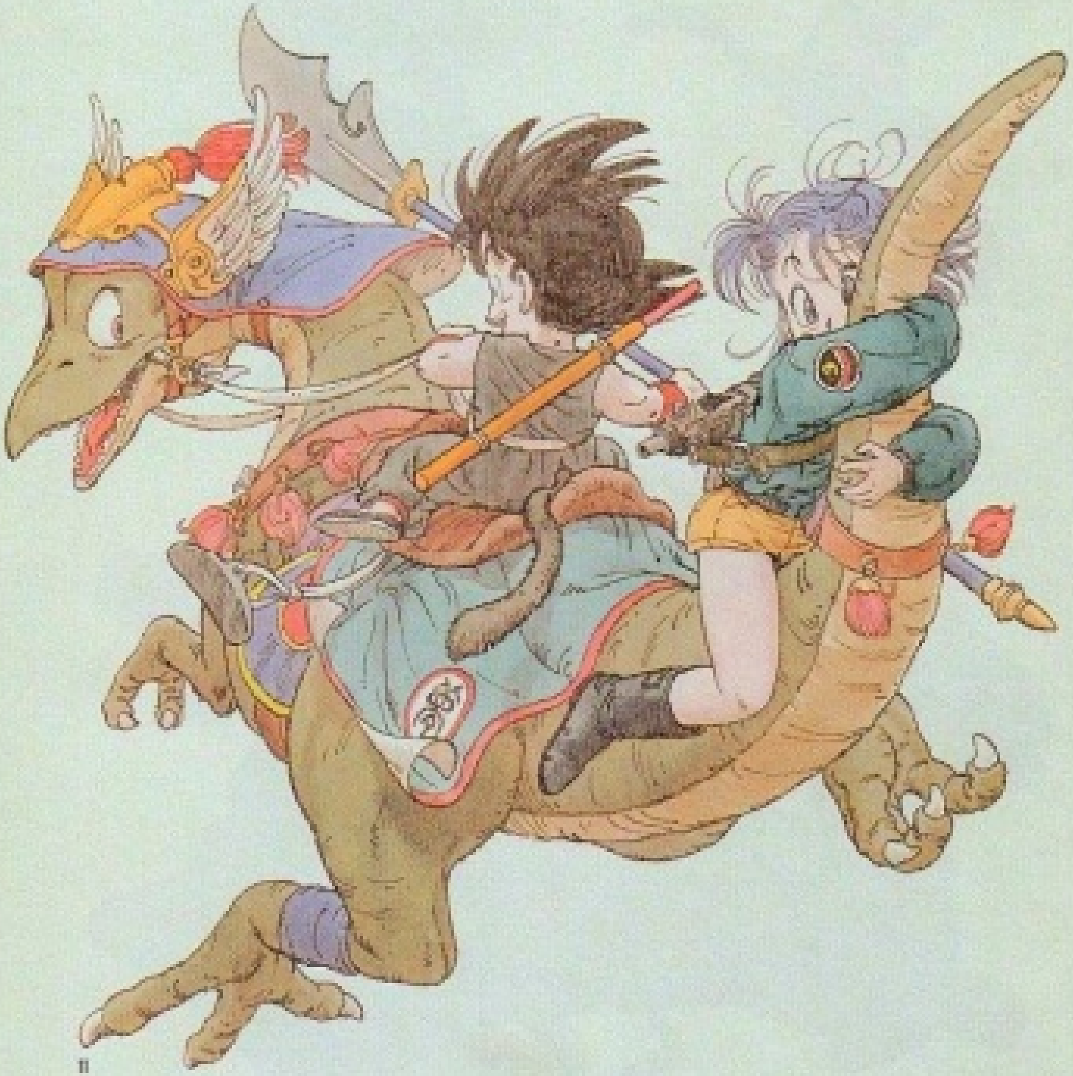


7

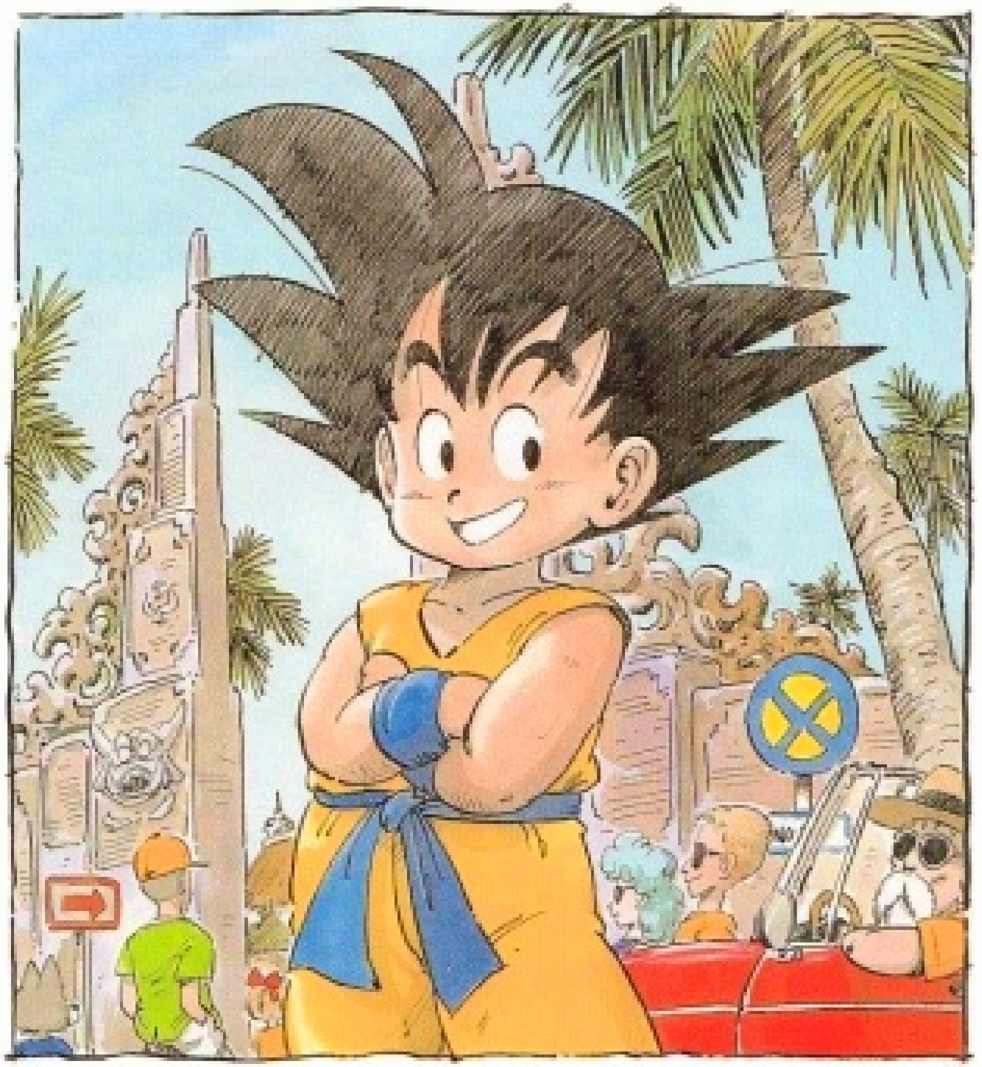
6　週刊少年ジャンプ1986年　第3号　折込みポスター用イラスト　38.7×27.0cm
7　週刊少年ジャンプ1986年　AUTUMN SPECIAL　折込みポスター用イラスト　25.4×35.0cm


8
DRAGON BALL

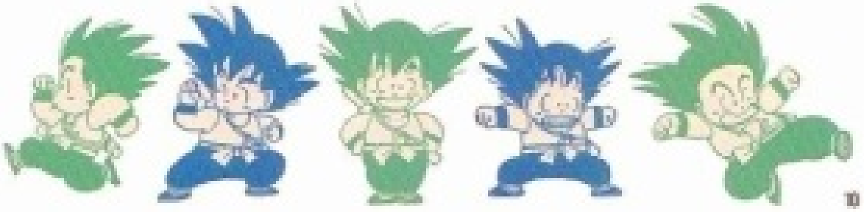
8　週刊少年ジャンプ1986年　第3号　折込みポスター用イラスト　33.4×32.5cm



11

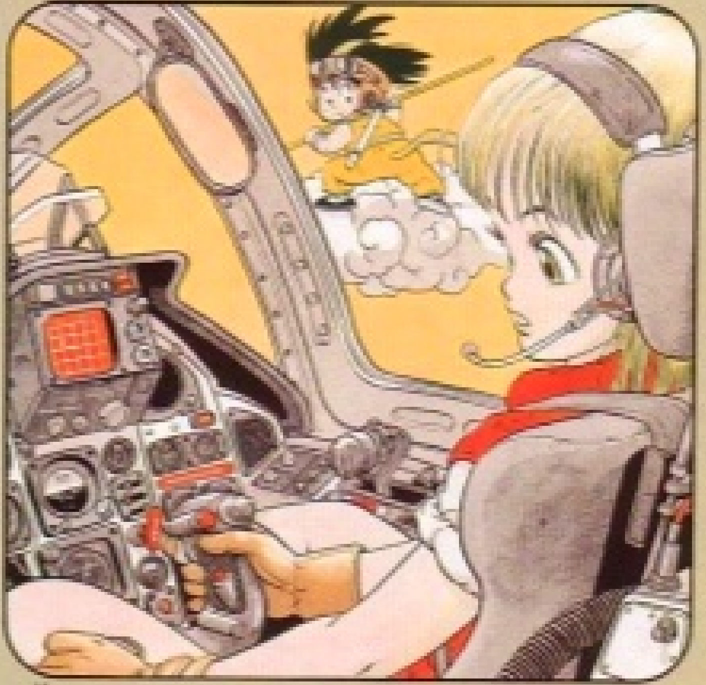


9

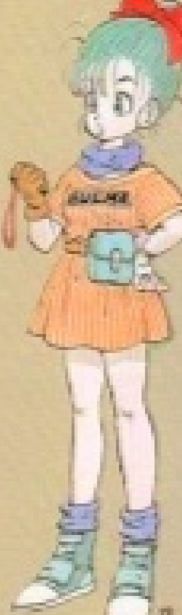


10

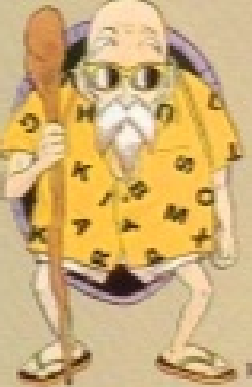
9 DRAGON BALL　コミックス第3巻カバーイラスト　14.8×18.7cm
10 DRAGON BALL　第8回　扉用カット
11 DRAGON BALL　第1回　扉用イラスト　26.8×29.4cm



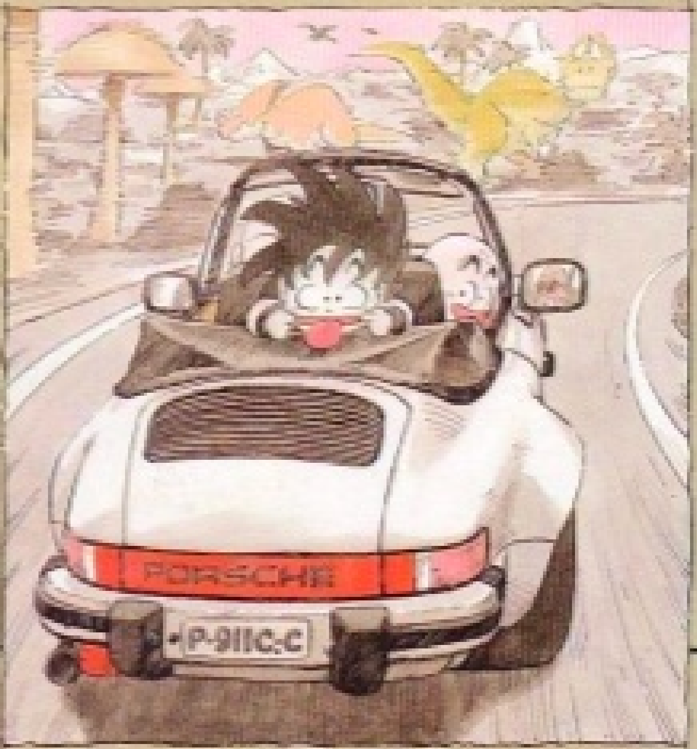
14



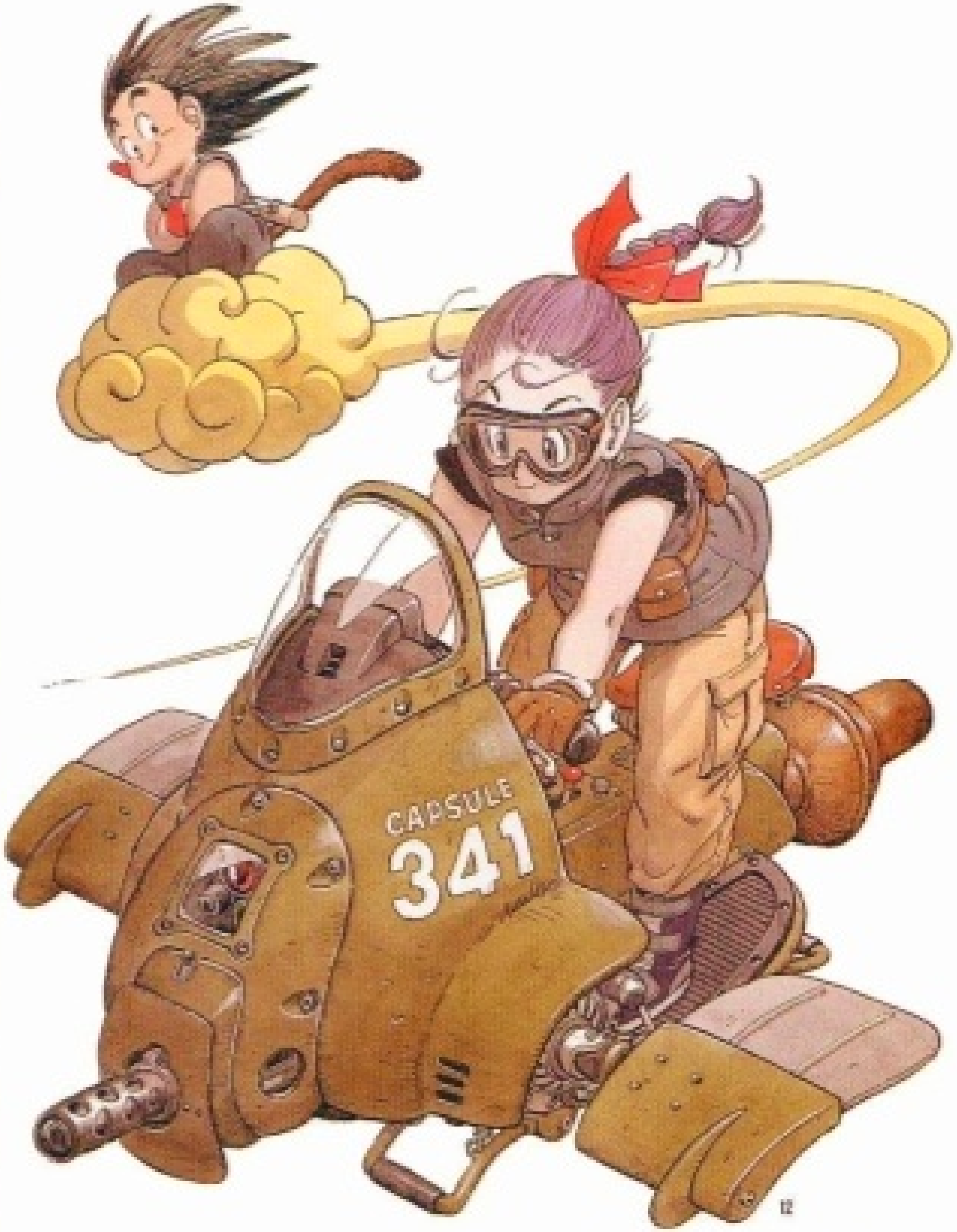
13



15

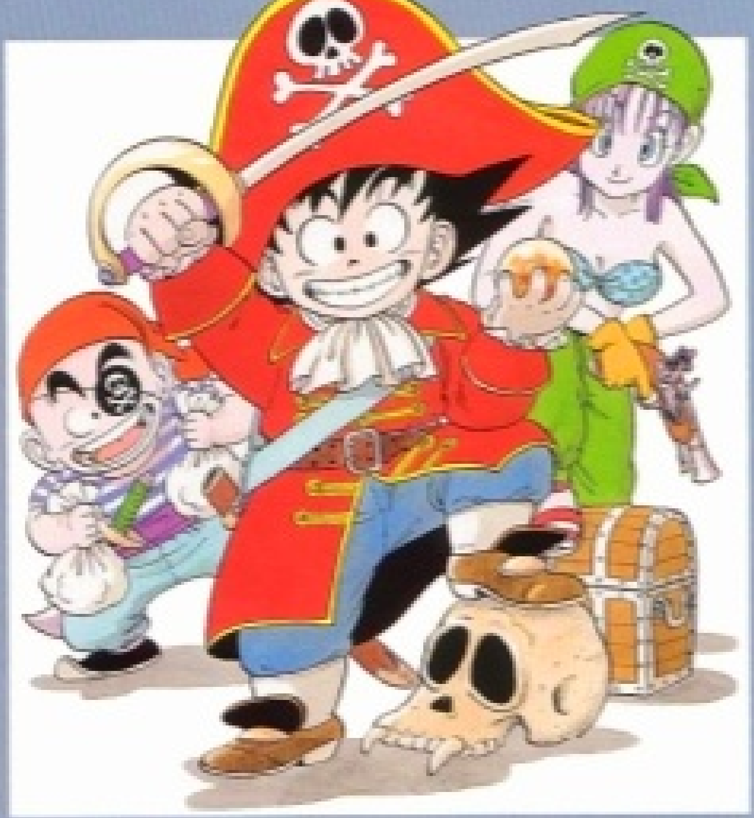

PORSCHE
P-911C.C

16

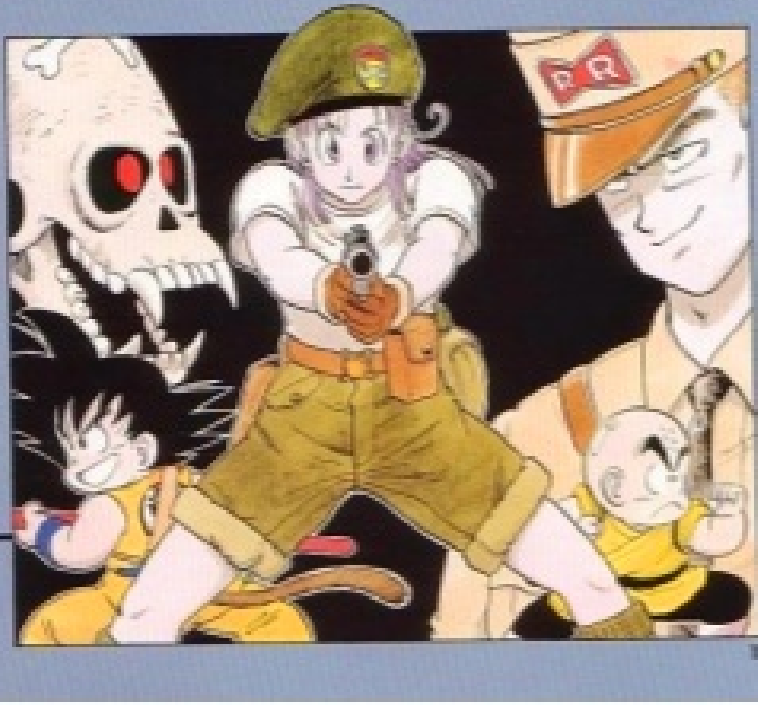

CAPSULE
341

12

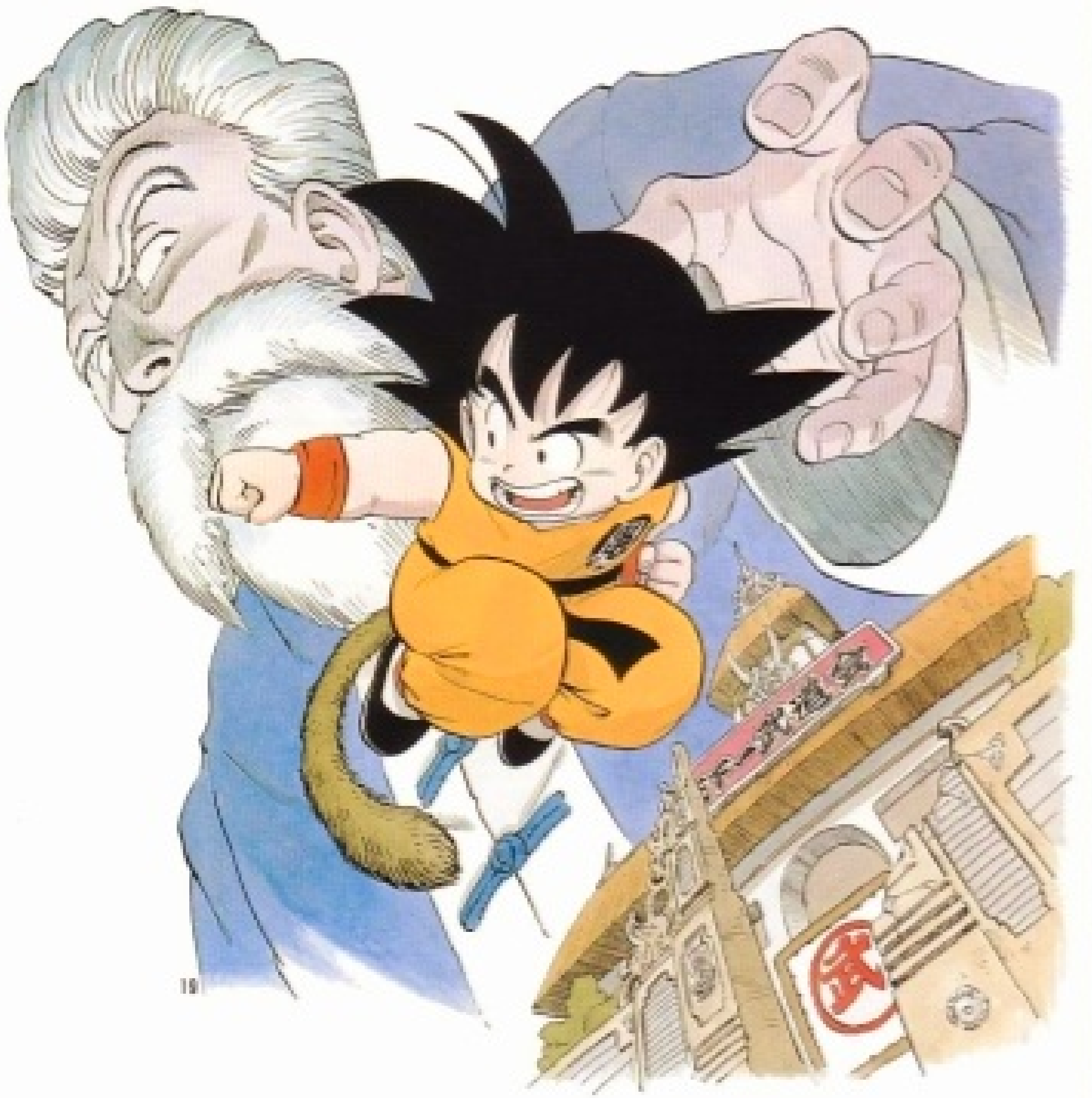
12 DRAGON BALL　第8話　扉用イラスト　36.2×27.0cm
13 DRAGON BALL　第1話より
14 DRAGON BALL　第2話　扉用イラスト　35.7×25.5cm
15 DRAGON BALL　第4話　扉用イラスト　25.7×26.3cm
16 DRAGON BALL　第[illegible]話より



17

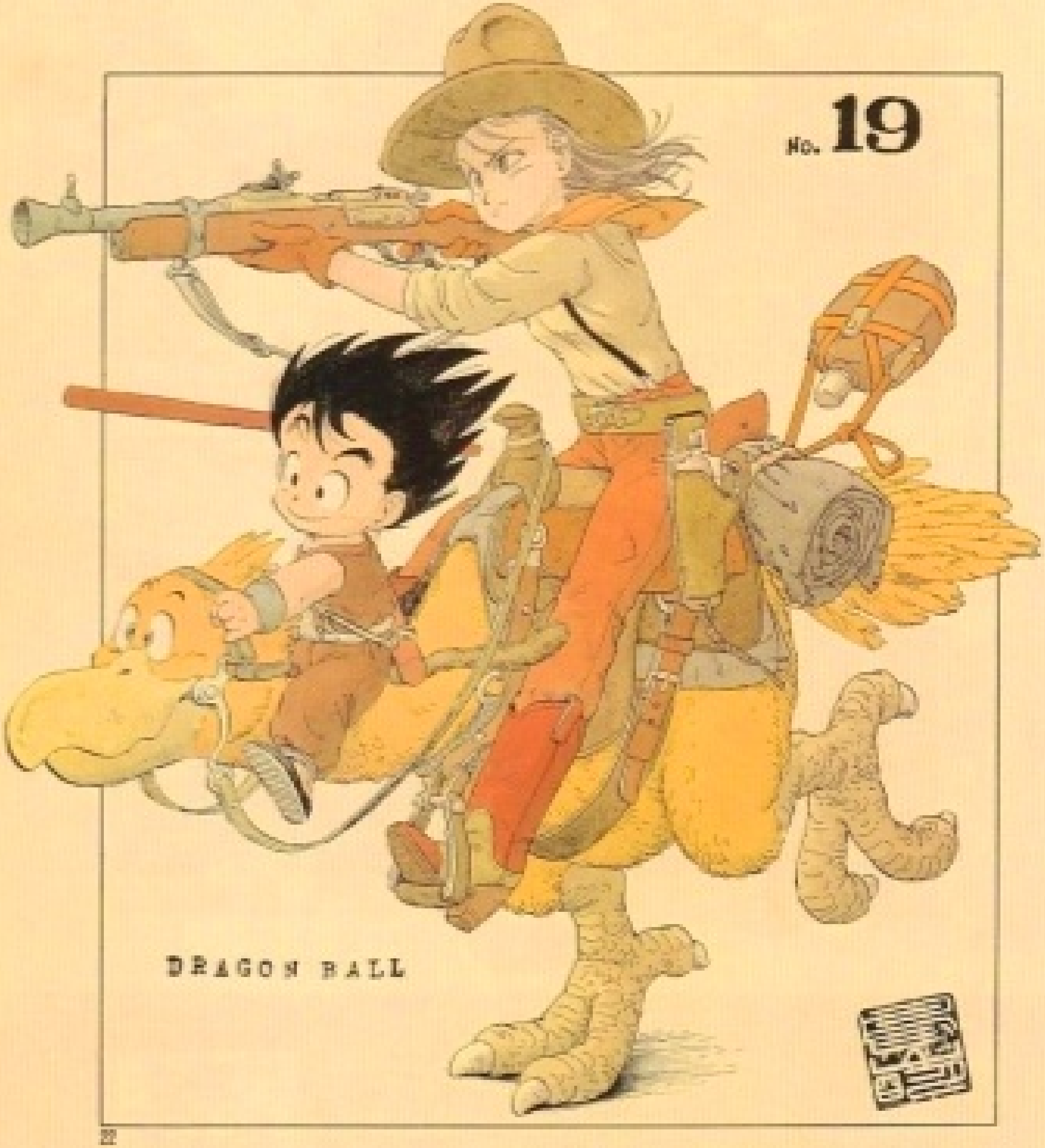


18



19

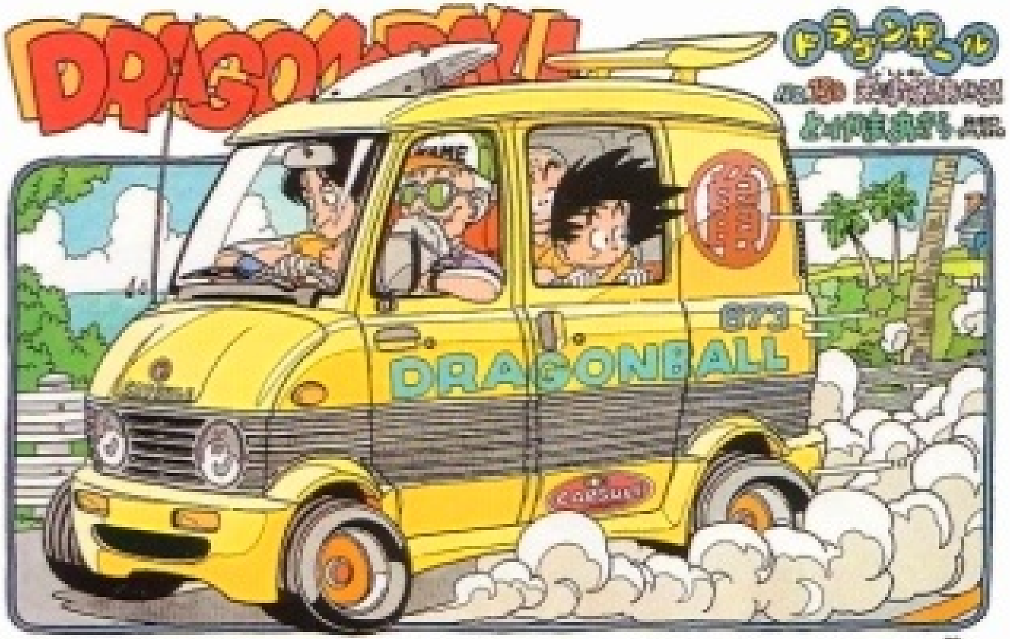
17 週刊少年ジャンプ1985年 第21号 表紙用イラスト 26.1×37.0cm
18 DRAGON BALL 第[illegible]回 扉用イラスト 25.5×18.2cm
19 週刊少年ジャンプ1985年 第41号 表紙用イラスト 26.1×37.0cm


No. 19
DRAGON BALL

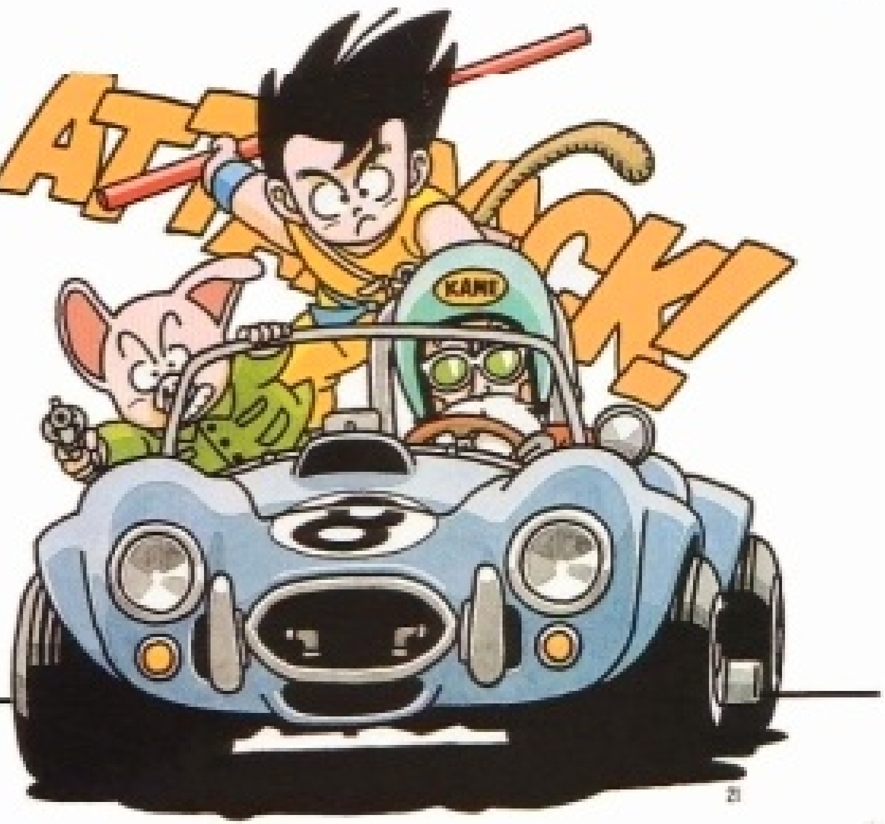
22

---

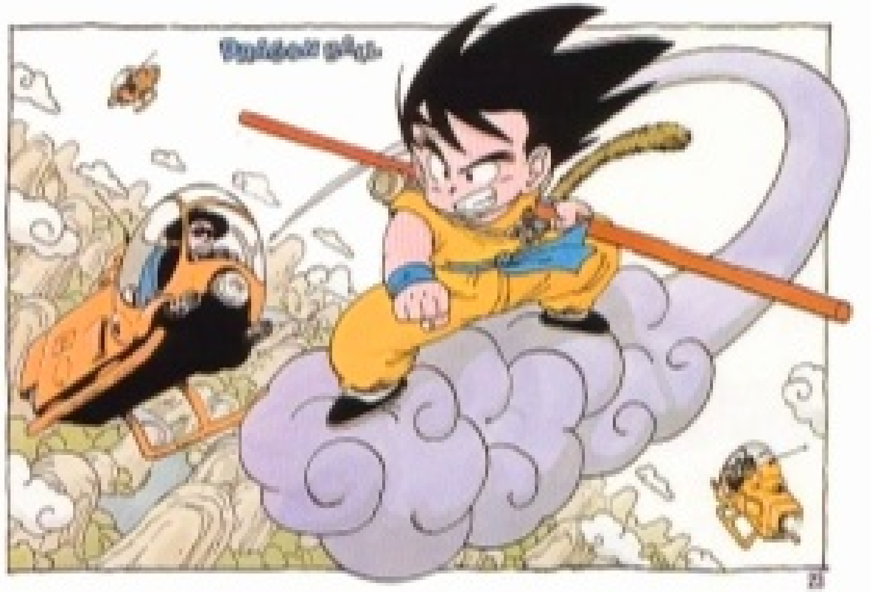
20 DRAGON BALL 第33話 扉用イラスト 27.8×38.6cm
21 DRAGON BALL コミックス第5巻カバーイラスト 25.5×17.5cm
22 DRAGON BALL 第1話 扉用イラスト 22.5×33.6cm


DRAGON BALL
ドラゴンボール
KAME
873
DRAGONBALL
CAPSULE

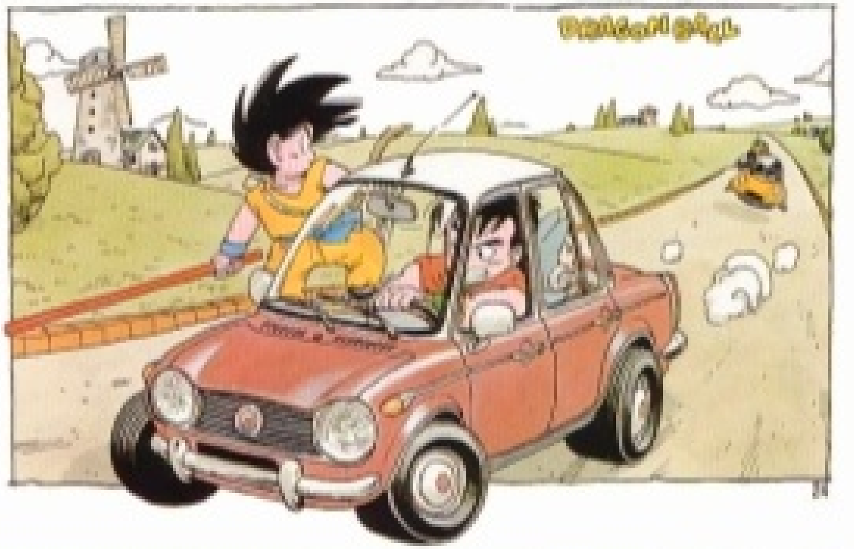
20


ATTACK!
KAME
8

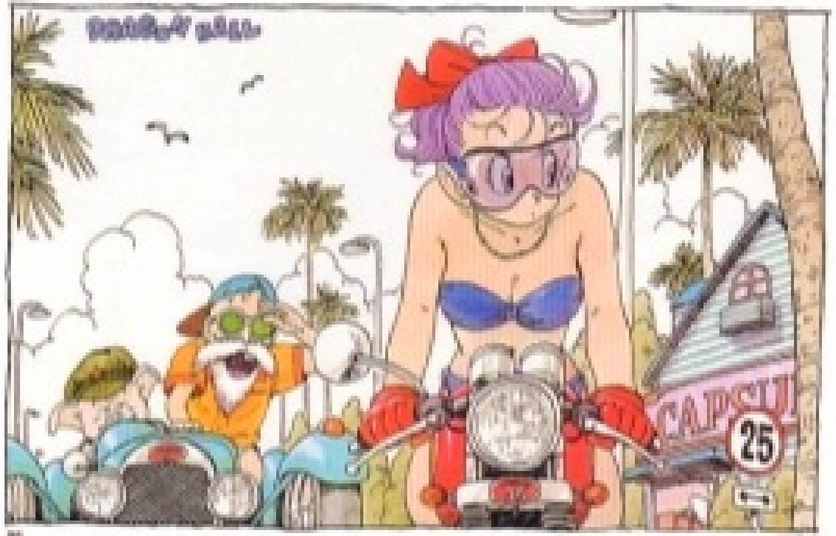
21


DRAGON BALL

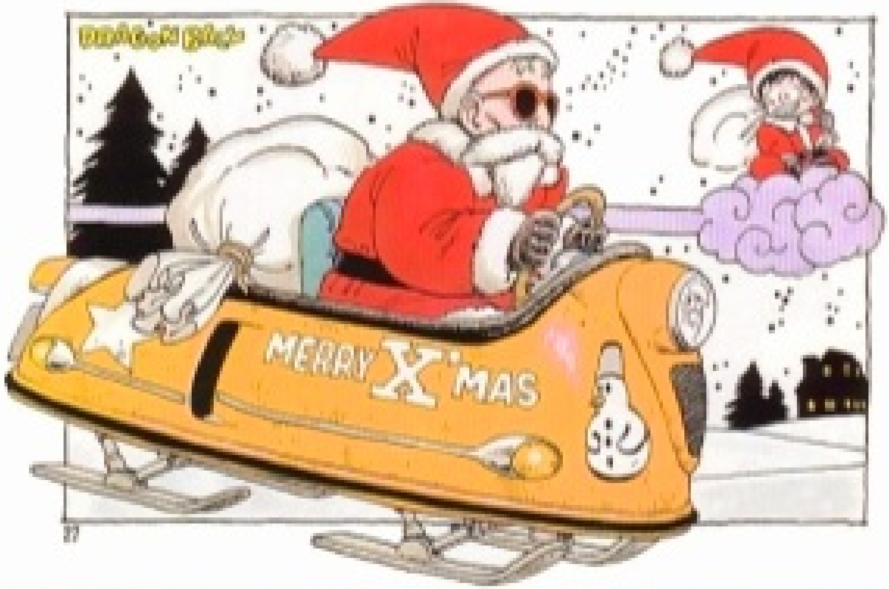
23


DRAGON BALL

24

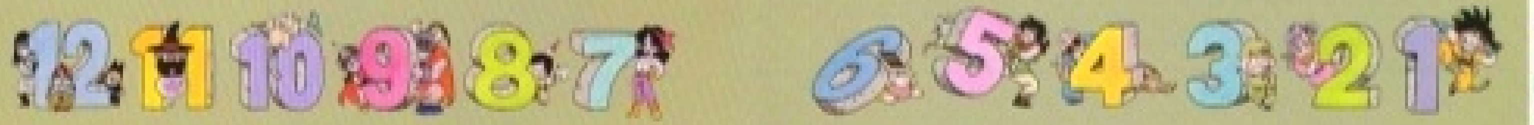

DRAGON BALL
CAPSU
25

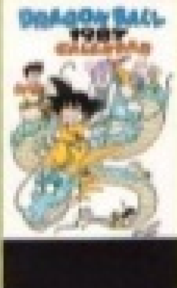
26


DRAGON BALL
MERRY X'MAS

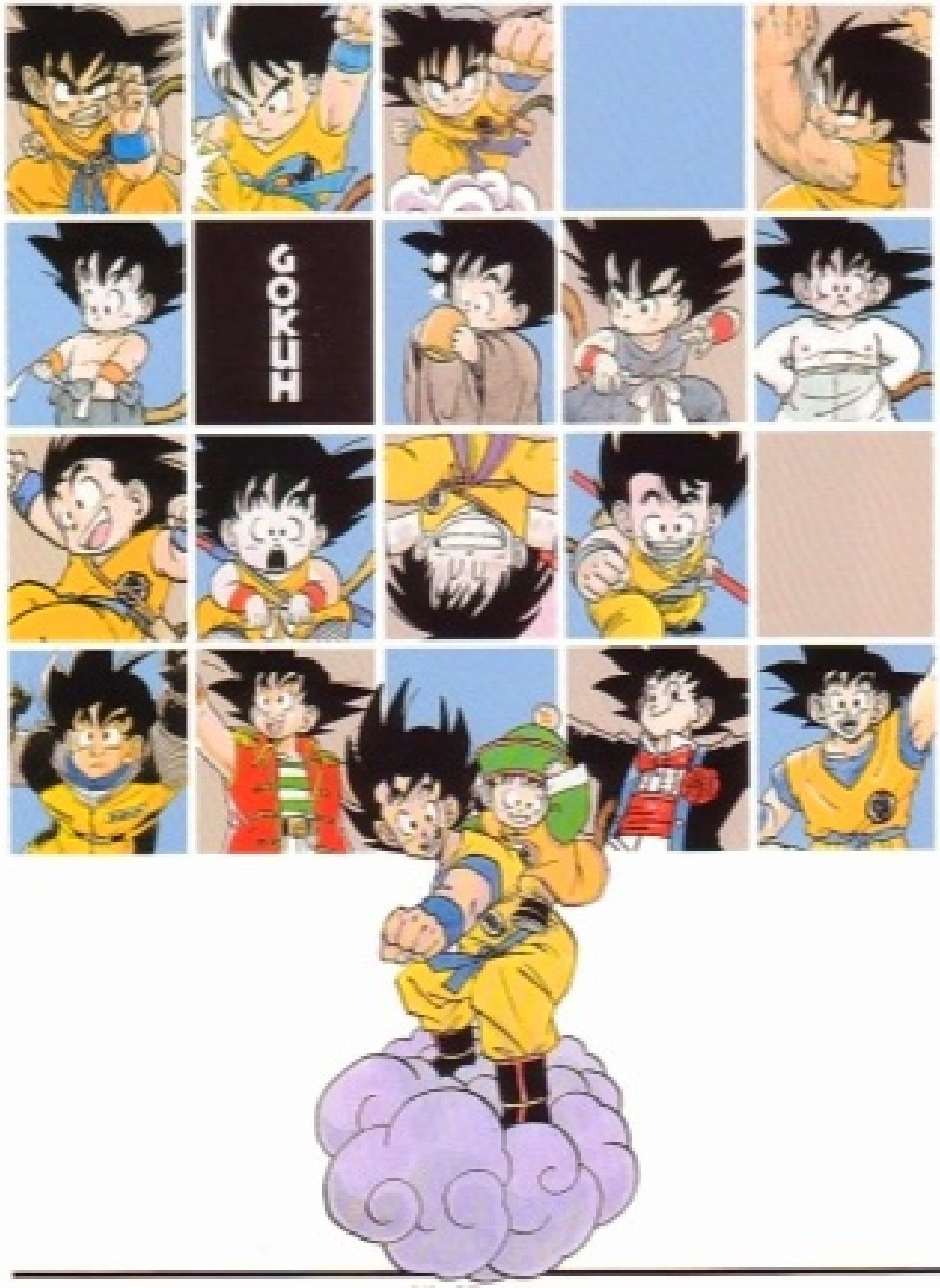
27

23 DRAGON BALL 1987年用カレンダー
原イラスト：1 11.4×23.2cm
24 DRAGON BALL 1987年用カレンダー
原イラスト：2 11.1×23.8cm
25 DRAGON BALL 1987年用カレンダー
原イラスト：表紙 33.2×27cm
26 DRAGON BALL 1987年用カレンダー
原イラスト：3 11.1×23.8cm
27 DRAGON BALL 1987年用カレンダー
原イラスト：4 11×24.2cm


12
11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

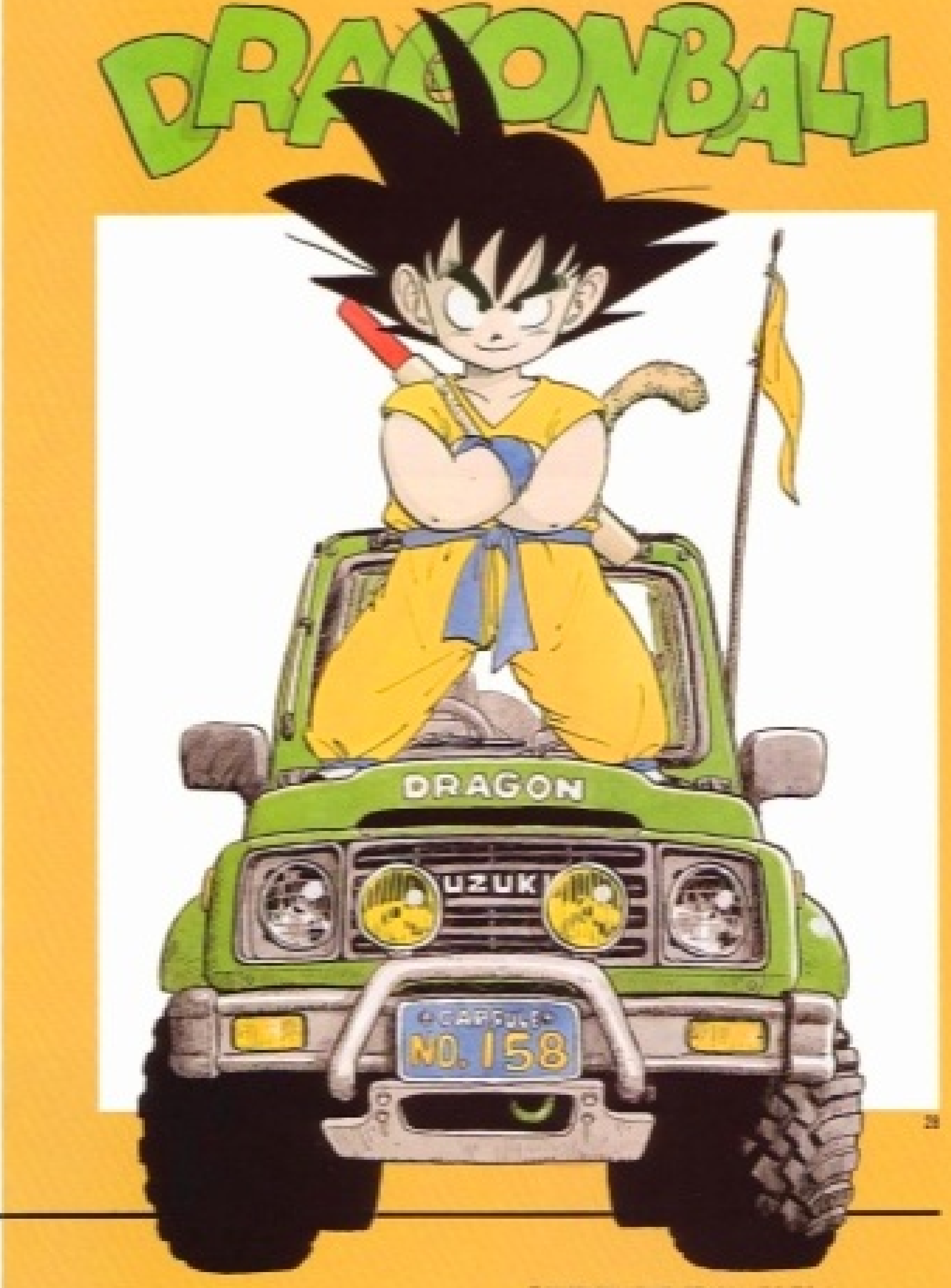

DRAGON BALL
1987
CALENDAR

25



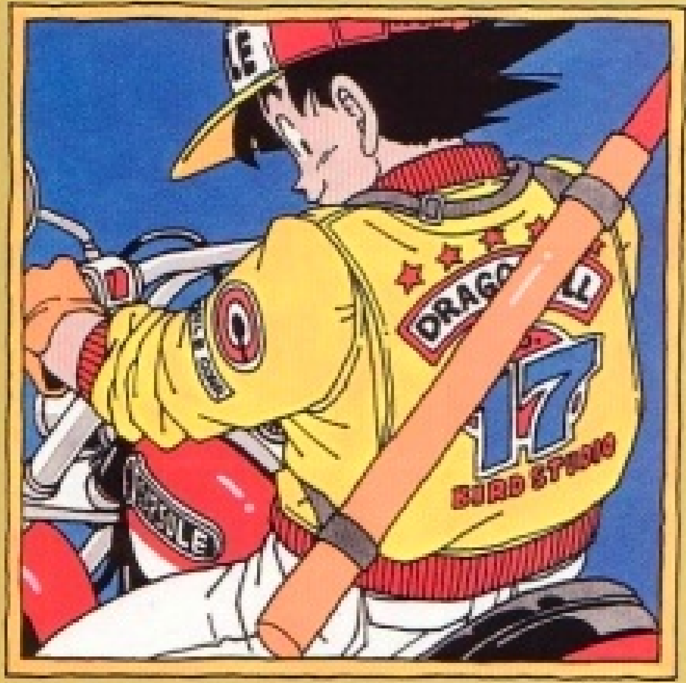
[illegible]

DRAGON BALL [illegible]

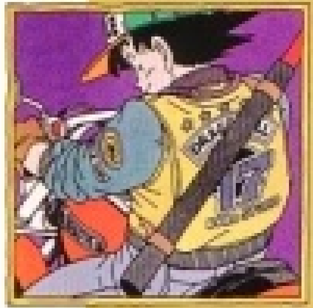

DRAGONBALL
DRAGON
SUZUKI
CAPSULE
NO. 158

28

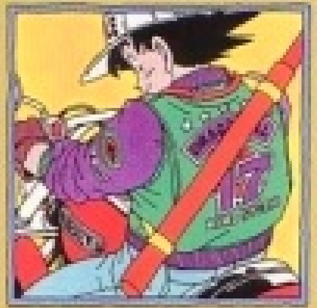
28 DRAGON BALL [illegible]


DRAGON BALL
17
BIRD STUDIO
CAPSULE

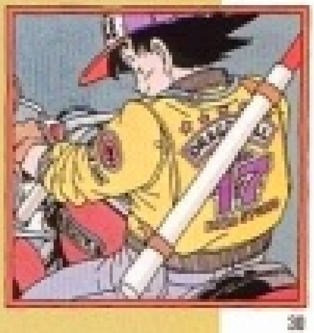
29



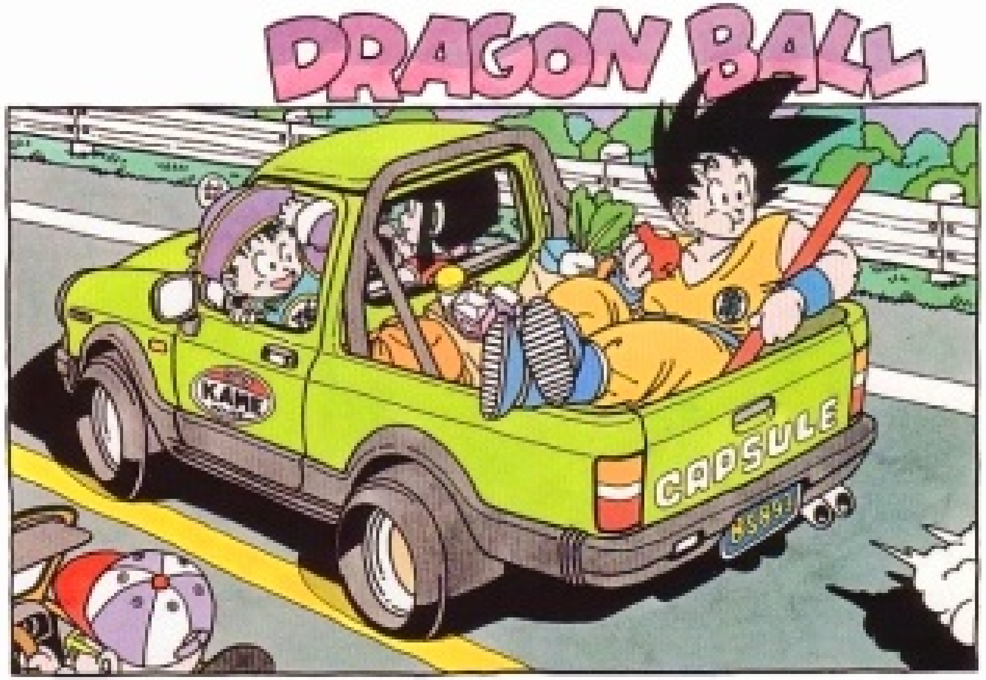
32



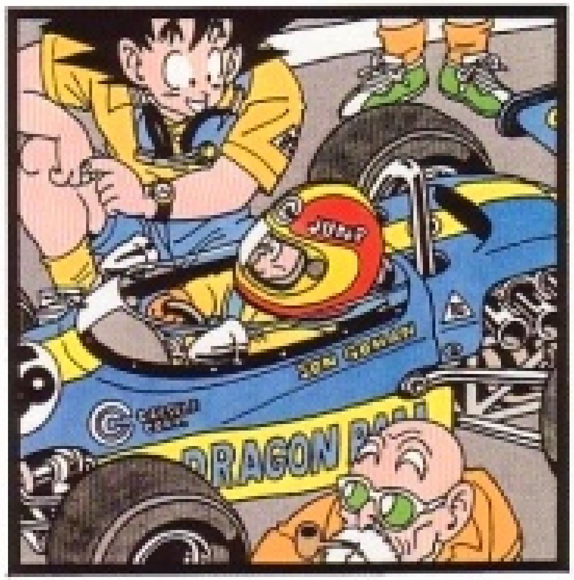
31



30


DRAGON BALL
KAME
CAPSULE

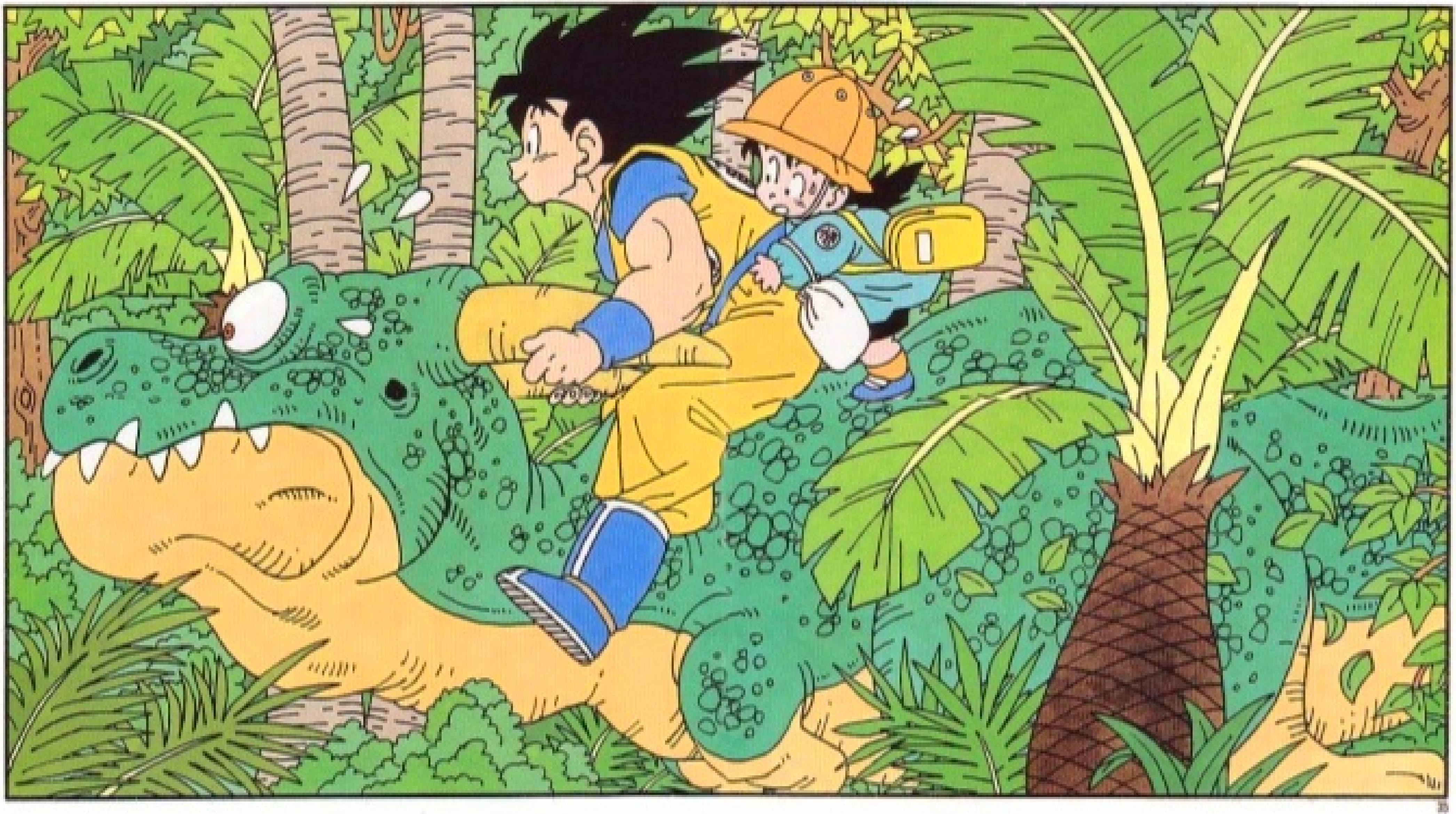
33


DRAGON BALL

34

29-32 DRAGON BALL　コミックス　第17巻カバーイラスト：カラーバリエーション　12.5×12.5cm

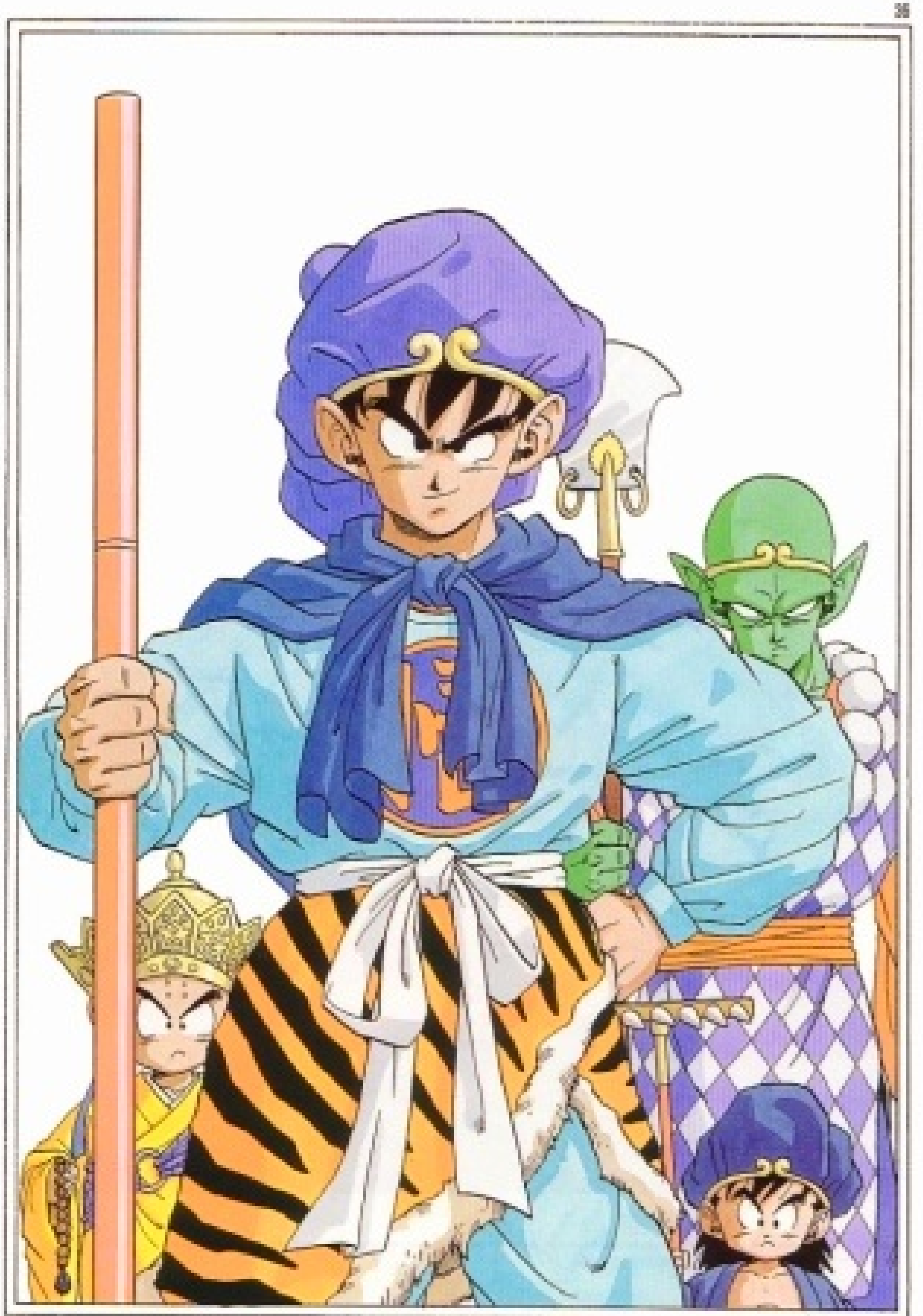
33 週刊少年ジャンプ　1988年　第1号　折込みポスター用イラスト　25.4×36.2cm
34 DRAGON BALL　コミックス　第18巻カバーイラスト　12.5×12.5cm



35

35 週刊少年ジャンプ [illegible]年 [illegible]号 折込みポスター用イラスト [illegible]cm

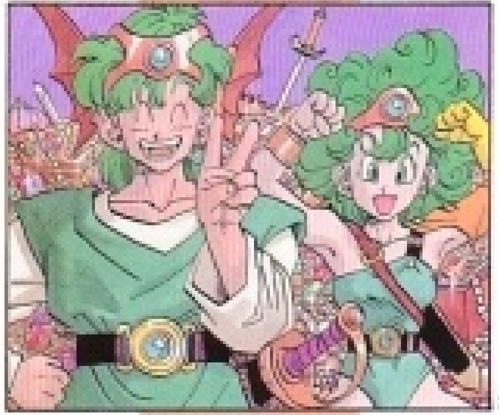
36



36 週刊少年ジャンプ 1989年 キャッチフレーズグランプリポスター用イラスト 34.3×24.3cm

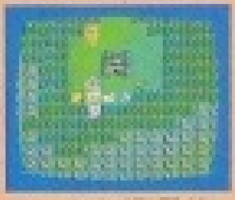
II
VARIETY

鳥山明は、本業であるコミックスのほかに、
いくつかのTVやアニメ、コンピューターゲームの
キャラクターデザインに参加している。
鳥山明の作品世界とは、ある程度切りはなされたキャラクターだが
その中に内包する、あたたかさや、ユーモアは
見るものを魅了しつづけている。

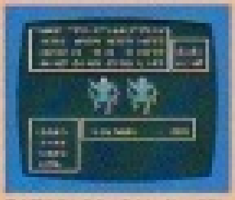


37

37 週刊少年ジャンプ 1990年
第5号 袋はがしゲーム用イラスト
31.4×12.9cm



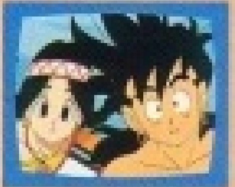
ドラクエIIは3人の仲間と冒険する。



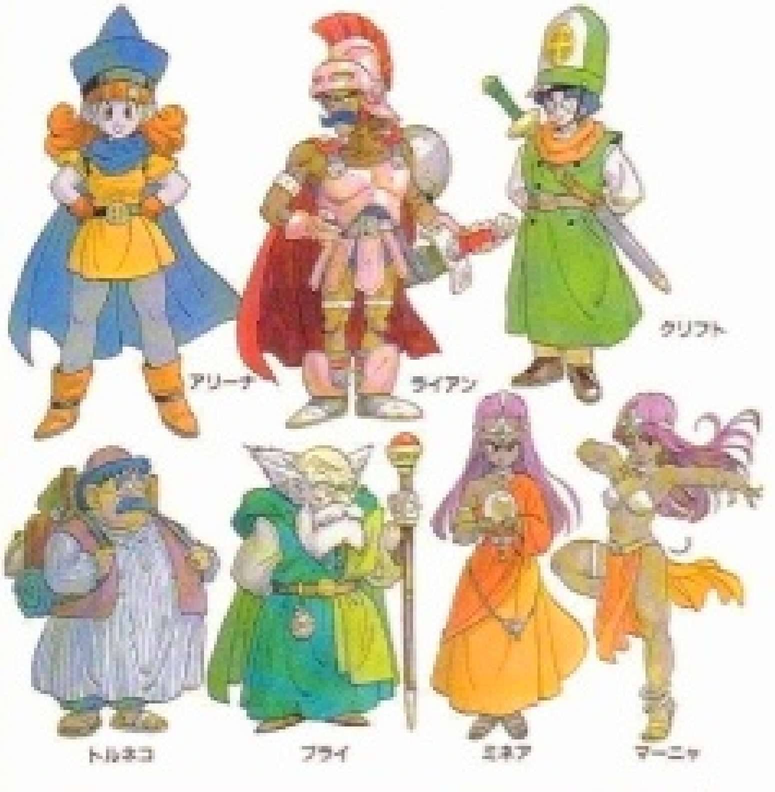
鳥山明のモンスターのオンパレードだ。

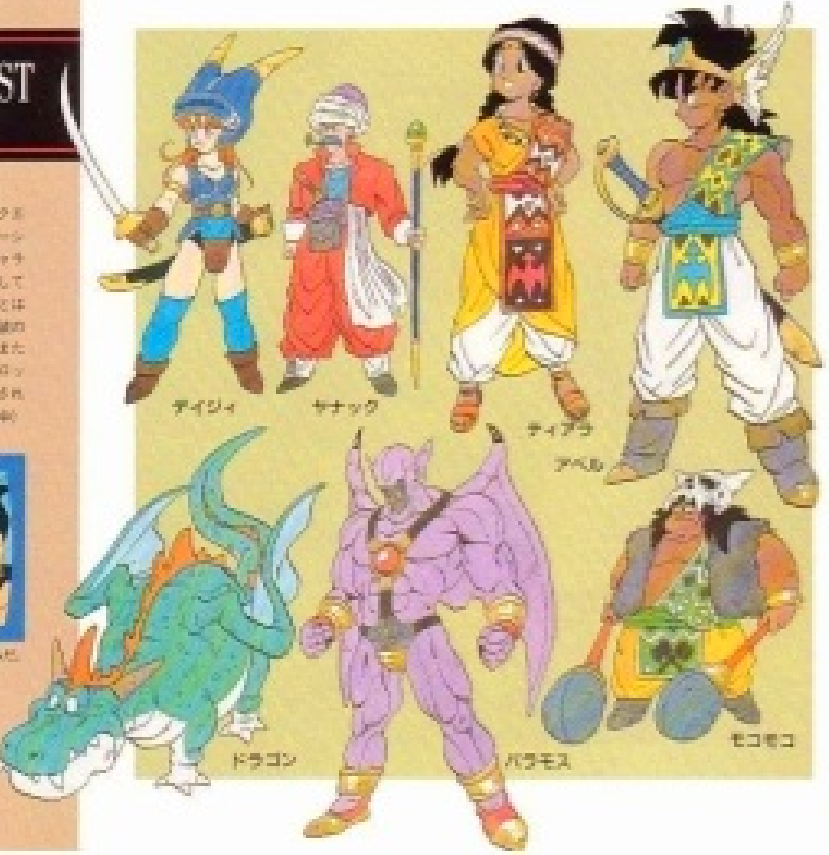
DRAGON QUEST
TV VERSION

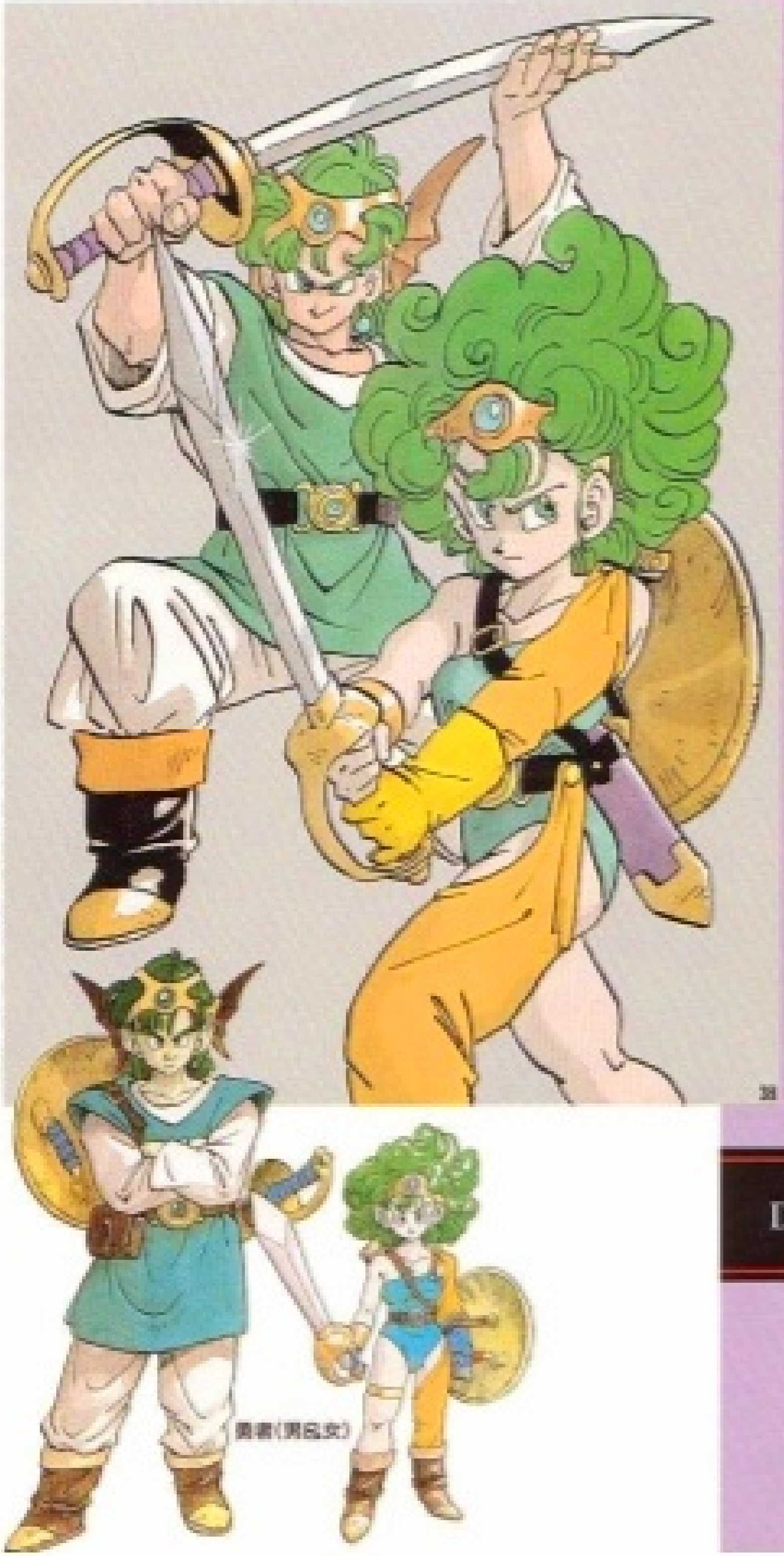
社会現象にまでなったドラゴンクエストの人気によって、TVアニメーションが製作され、そのメインキャラクターデザインも鳥山明が担当している。本編の中世風のデザインとは違い、ラテンアメリカの民族衣装のようなコスチュームが登場し、またこのアニメーションの初期のプロットにも鳥山明のアイデアが生かされている。　（1989年12月～放送中）



鳥山明のアニメとしては新しい試みだ。


アリーナ
ライアン
クリフト
トルネコ
ブライ
ミネア
マーニャ


ティジィ
ヤナック
ティアラ
アベル
ドラゴン
バラモス
モコモコ

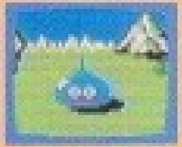


38 週刊少年ジャンプ 1990年 第8号 [illegible] B4×2

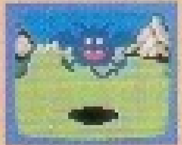
DRAGON QUEST

1986年に発売されたドラゴンクエストは、中世ヨーロッパをイメージしたゲームである。シナリオに堀井雄二、プログラムに中村光一、音楽すぎやまこういちという最強メンバーに加え、鳥山明がモンスターや、主人公たちのデザインを担当した。ドット画（コンピューターなどの光点で描かれる画像）の制約にも負けず、鳥山明のモンスターたちは、あるときはかわいらしく、あるときはにくにくしげにプレイヤーたちを悩ませる。ドラゴンクエストは大ヒットゲームとなり、以下、II、III、IVとそれぞれ記録的なヒットとなり、ついに今年の2月には第5作目を数えるようになった。

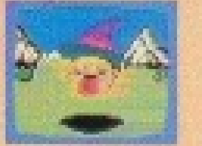
このページに掲載されたキャラクターは、そのドラゴンクエストIVに登場する勇者をはじめ、プレイヤーの操作する7人のメインキャラクターたちのデザイン画である。



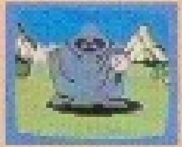
スライム



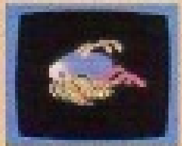
ドラキー



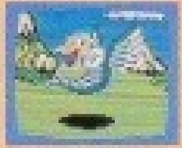
ゴースト



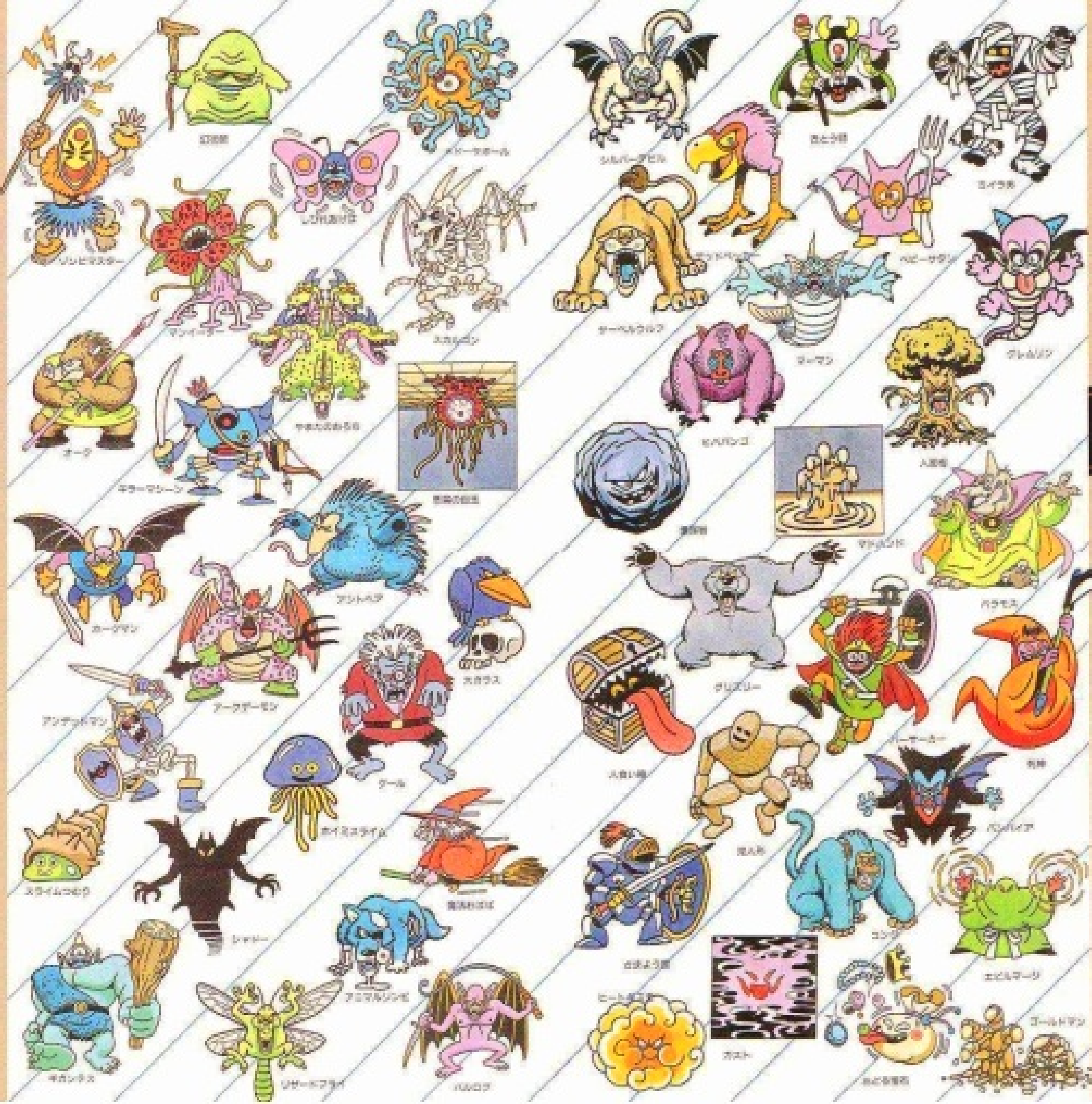
魔法使い（？）



メーダ



キメラ



ゾンビマスター
幻術師
メドーサボール
しびれあげは
マンイーター
スカルゴン
シルバーデビル
きとう師
ミイラ男
ベビーサタン
サーベルウルフ
マーマン
グレムリン
オーク
やまたのおろち
キラーマシーン
悪魔の目玉
ヒババンゴ
爆弾岩
マドハンド
人面樹
ホークマン
アントベア
アークデーモン
大ガラス
グリズリー
バラモス
アンデッドマン
グール
人食い箱
バーサーカー
死神
ホイミスライム
泥人形
バンパイア
スライムつむり
シャドー
魔法おばば
さまよう鎧
コング
エビルマージ
アニマルゾンビ
ヒートギズモ
ガスト
ゴールドマン
ギガンテス
リザードフライ
バルログ
おどる宝石

ドラゴンクエストの最大の魅力の一つは、やはり鳥山明のモンスターであろう。他のソフトとは一線を画すハイレベルのデザインは、コンピューターゲーム史上に残るものだ。

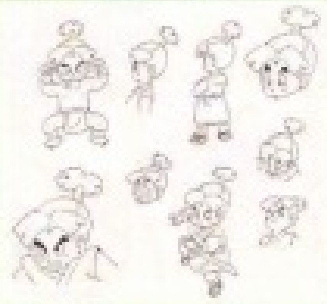
基本的には、シナリオライター堀井雄二氏からのイメージやラフにしたがってデザインされており、人間型、動物型、植物型、ロボット型などバラエティに富んでいる。そのすべてに共通しているのは、どのモンスターもシンプルでかわいらしいながらどこかＥＶＩＬ（邪悪）なムードをほのかにただよわせているのだ。特にドラクエのシンボルとも言うべきスライムなどは、かつてさまざまな人間によってデザインされたことのあるモンスターの一つだが、鳥山明のデザインを超えるものが登場することはないだろう。

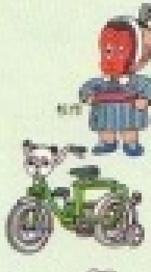
DRAGON QUEST
MONSTERS

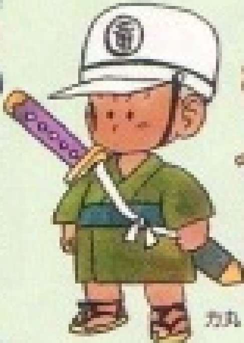
小助さま力丸さま

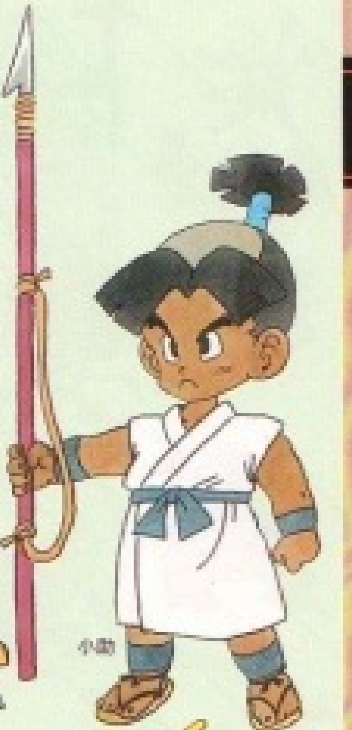
～コンペイ島の竜～

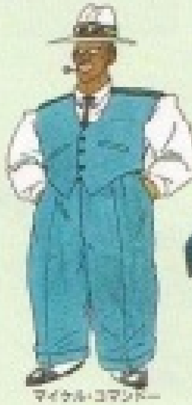
「小助さま力丸さま～コンペイ島の竜～」は、週刊少年ジャンプ創刊20周年記念イベント用に制作されたオリジナルアニメーションである。鳥山明がシナリオやプロットの段階から参加しているので、むしろ鳥山明の短編作品のアニメ化と言ってもいいかもしれない。
世界で最後の一匹となった竜のポチをめぐって、強力な国際的大富豪軍団に立ち向かう少年？ どう見ても、おさない忍者の小助と力丸が、強敵を倒す（[illegible]）で、大男やロボットも簡単にやっつけてしまうというストーリーは、鳥山世界の真骨頂といえるものだ。
イベント用のため、一部のアニメで公開されたが、あまり一般の目にふれていないが、作品的にはかなり力の入った作であり、ビデオ化が待たれる。

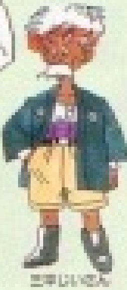


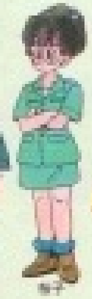


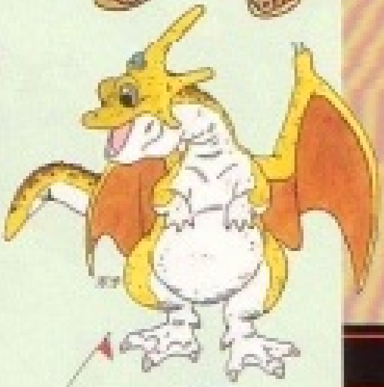

力丸

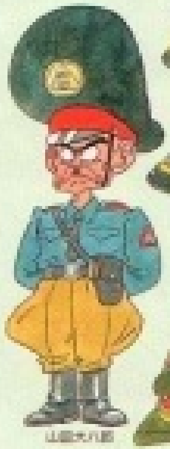

小助

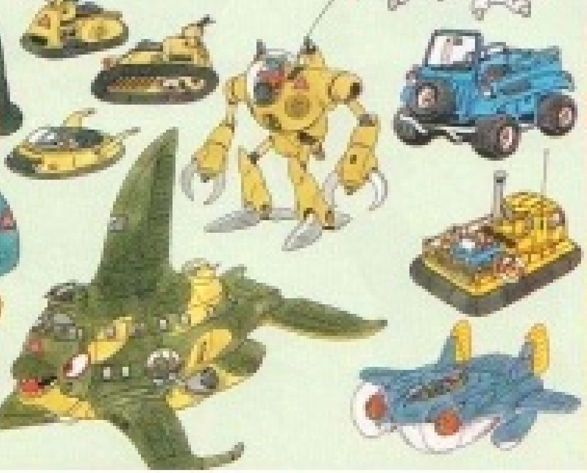

マイケル・コマンドー


三平じいさん


梅子

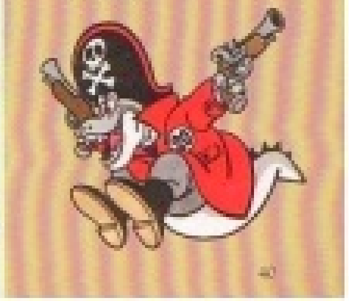

ポチ


山田大八郎



20TH ANNIVERSARY SPECIAL CHARACTER

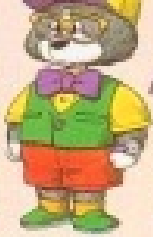
週刊少年ジャンプの20周年記念キャラ「ギャオくん」も鳥山明のデザインである。ジャンプのシンボルである海賊マークから発想された、海賊ドラゴンなのだ。

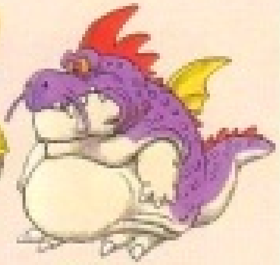


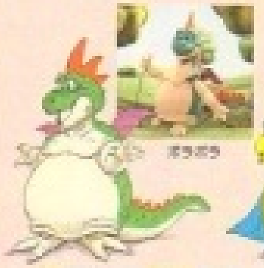
アップルポップ

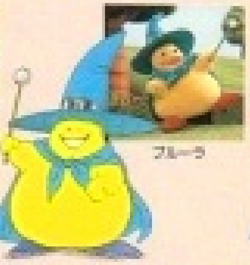
ひらけ！ポンキッキ

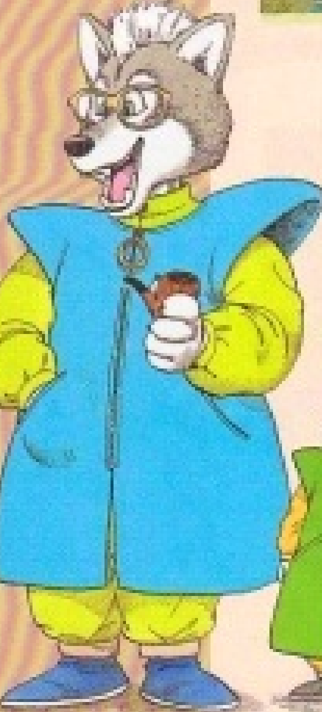
フジテレビの幼児番組「ひらけ！ポンキッキ」のスタッフは、1988年4月からの新しい人形劇のキャラクターデザインに鳥山明を起用した。そして狼の一家と、ゆかいなとりまきたちが活躍する物語「アップルポップ」が制作され、その親しみやすいキャラクターで、子供たちの人気を集めている。
チッポを始めとした狼の一家のディフォルメ、迫力じゃない竜のボラボラ、スライムを思わせるブルーラなど、デザインを見てるだけでも楽しいが、デザインどおりに立体化された人形たちの造形も素晴らしい。
（ちなみにキャラクター商品として発売されているアップルポップのスター[illegible]も忠実に鳥山明のフォルムを再現している。この商品のブルーラもその一つである）

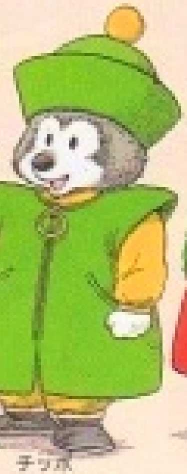

ボンゴ

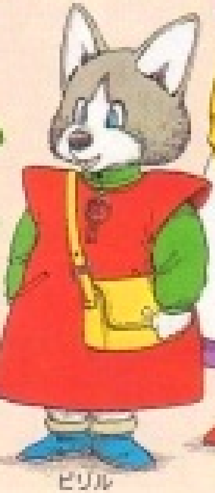

ボラボラのお父さん

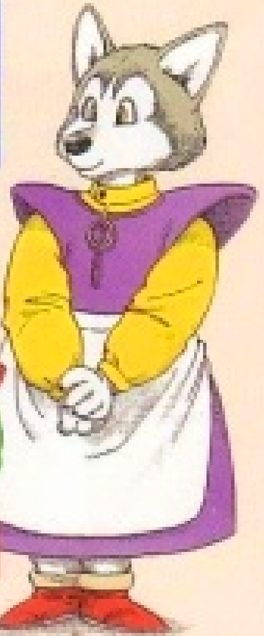

ボラボラ

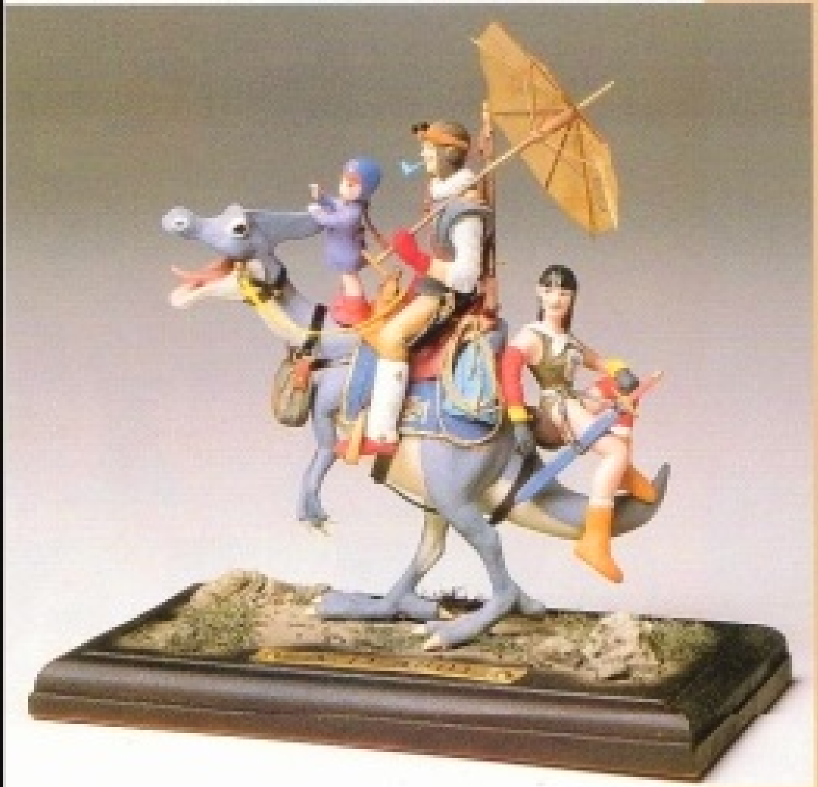

ブルーラ


ビヨルム


チッポ


ピリル

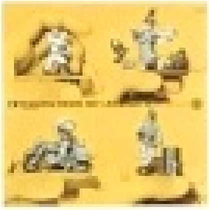

ポーナ



A.D.4991

小休止

ハイヨー！シルバー！



PRIVATE HOBBY

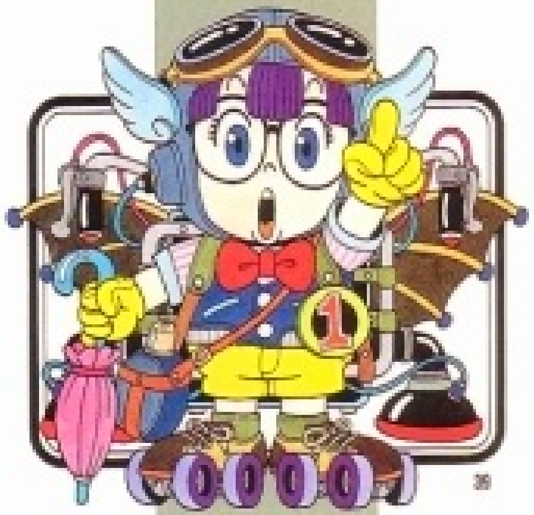
このページに掲載された人形や模型は、田宮模型が主催する「人形改造コンテスト」という1／35スケールの兵隊の人形を改造したコンテストに、鳥山明がプライベートに応募し、入賞したものである。鳥山明が模型作りを趣味としていることは有名だが、その工作技術の高さはプロも顔負けであるのは、写真を見ていただくだけでもご理解いただけよう。特に「A．D．4991」と題された作品の造型センス、色づかい、構成の素晴らしさは天才のなせる技である。これらの作品は鳥山明のプライベートに属するものであるから、本来なら画集誌に載せるべきではないのであろう。だが、見事なまでに3次元におきかえられた鳥山世界は本画集に収められたイラスト群とはまた別の魅力を持っている。

Ⅲ

Dr.SLUMP

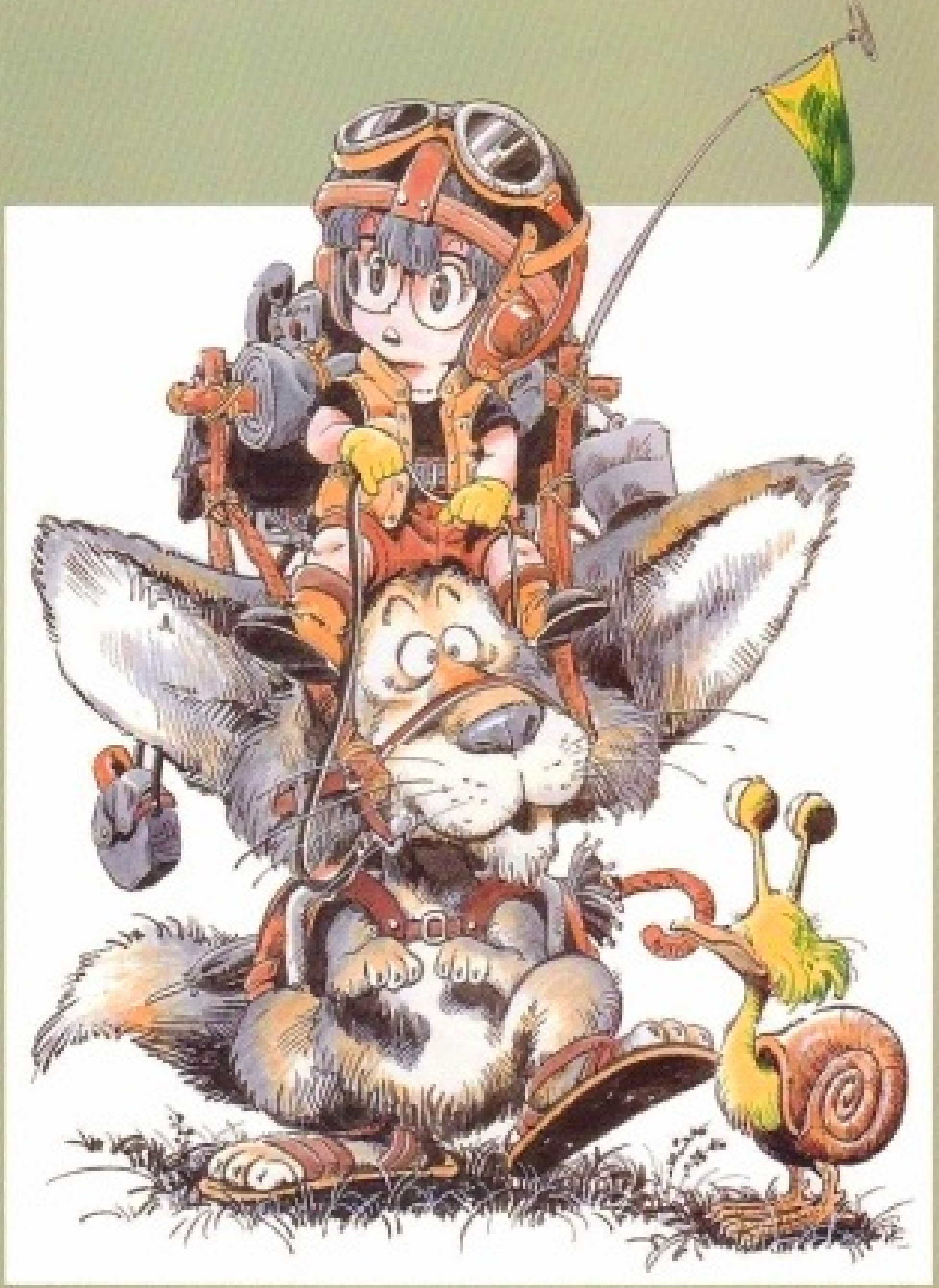
ドクタースランプ
1980年〜1984年

ペンギン村に住む天才科学者、則巻千兵衛が作った
宇宙最強のロボット少女、それが則巻アラレだ！
その脳天気な性格と地球すら割ってしまうスーパーパワーで
ペンギン村は毎日大さわぎ!!
ガッちゃん、ニコチャン大王、スッパマンと常識を超越した
キャラクターが総登場！　鳥山明の代表作である。

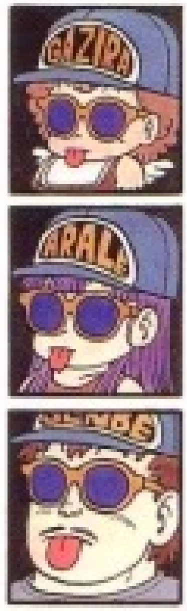


㊴

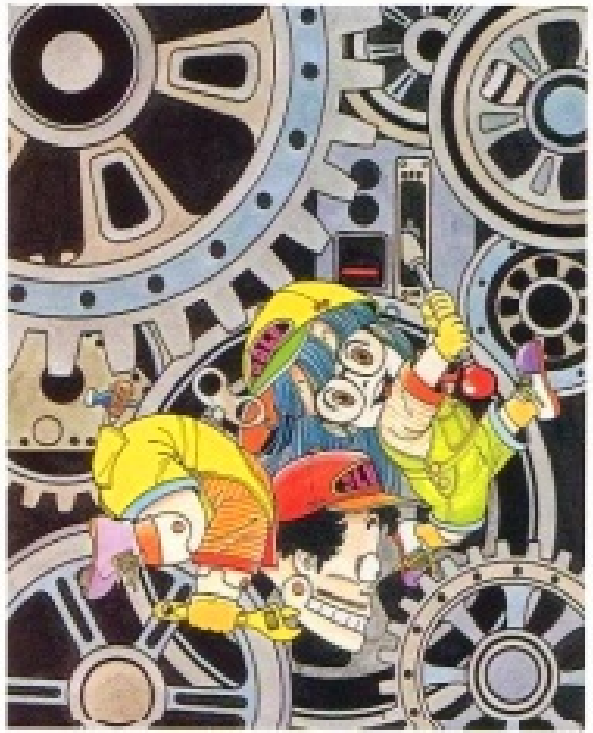
㊴ Dr. SLUMP 第1巻
カバーイラスト
14.5×14.8cm



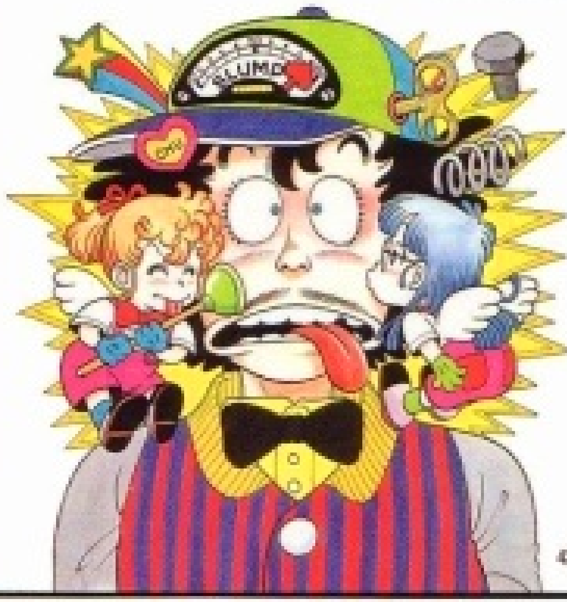
44



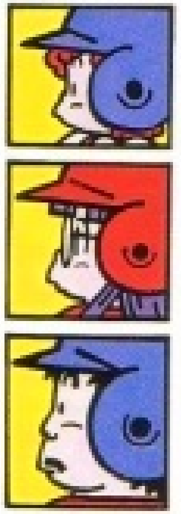
41



40



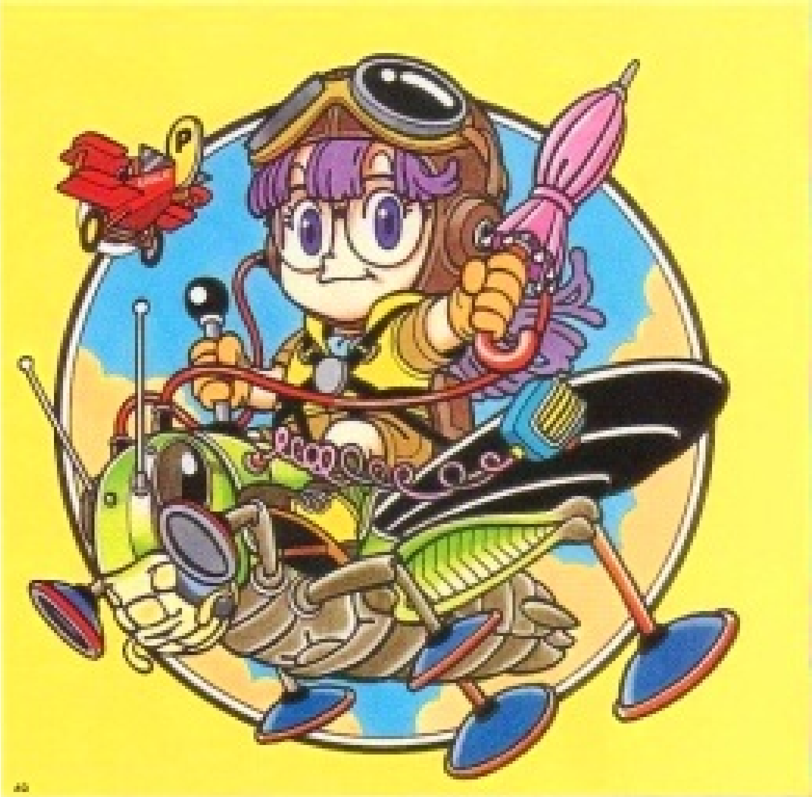
43



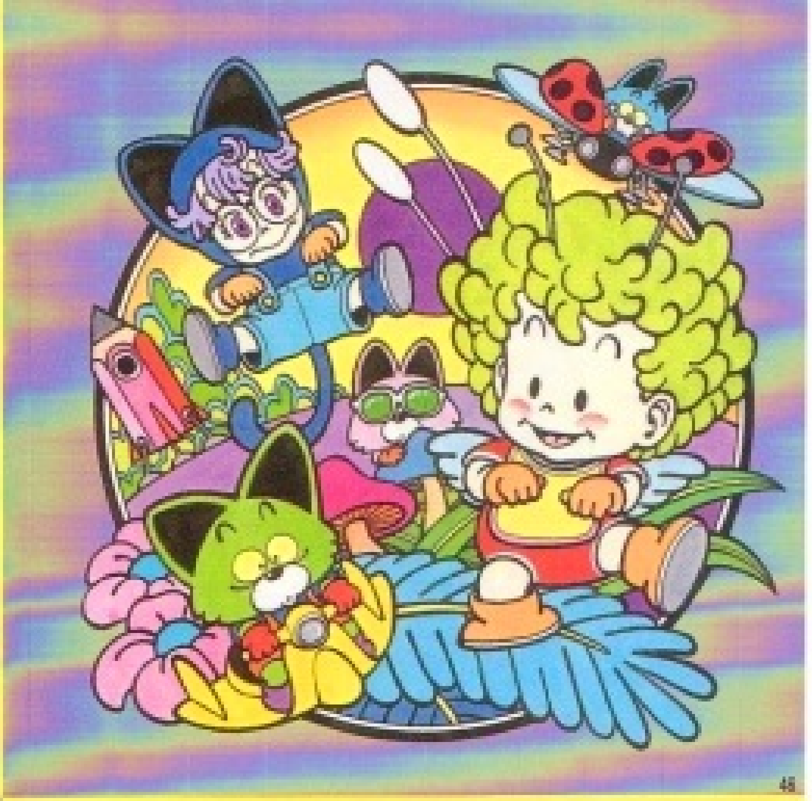
42

㊵ 週刊少年ジャンプ 1981年 第31号 表紙用イラスト 38.3×27.0cm
㊶ Dr. SLUMP コミックス第5巻 背表紙用イラスト 11.0×3.3cm
㊷ Dr. SLUMP コミックス第7巻 背表紙用イラスト 11.0×3.3cm
㊸ 週刊少年ジャンプ 1980年 第8号 表紙用イラスト 35.3×25.3cm
㊹ Dr. SLUMP 第81話 扉用イラスト 38.3×27.0cm

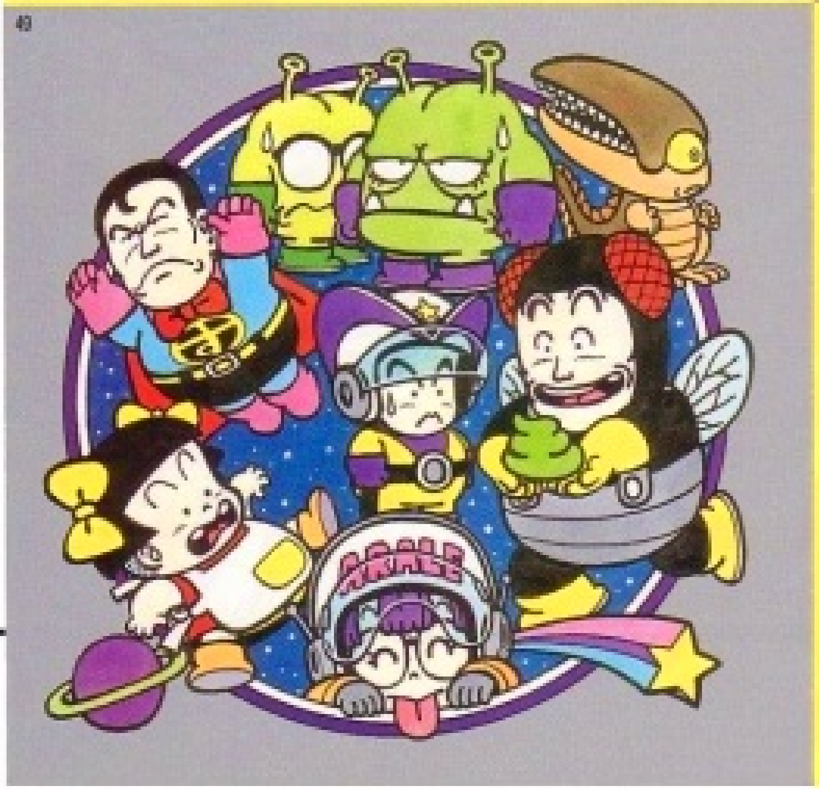
45



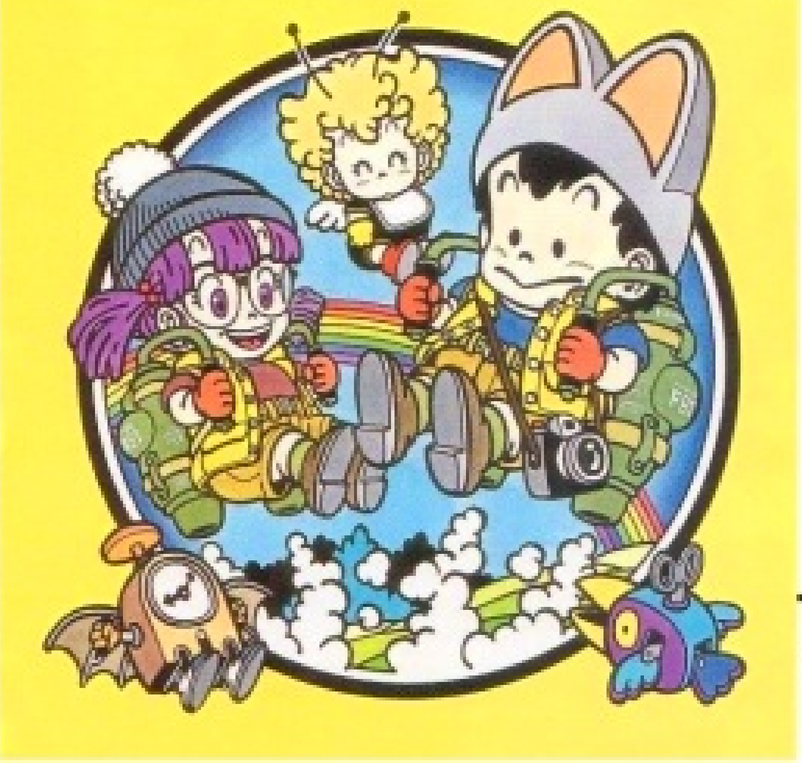
48



46



49

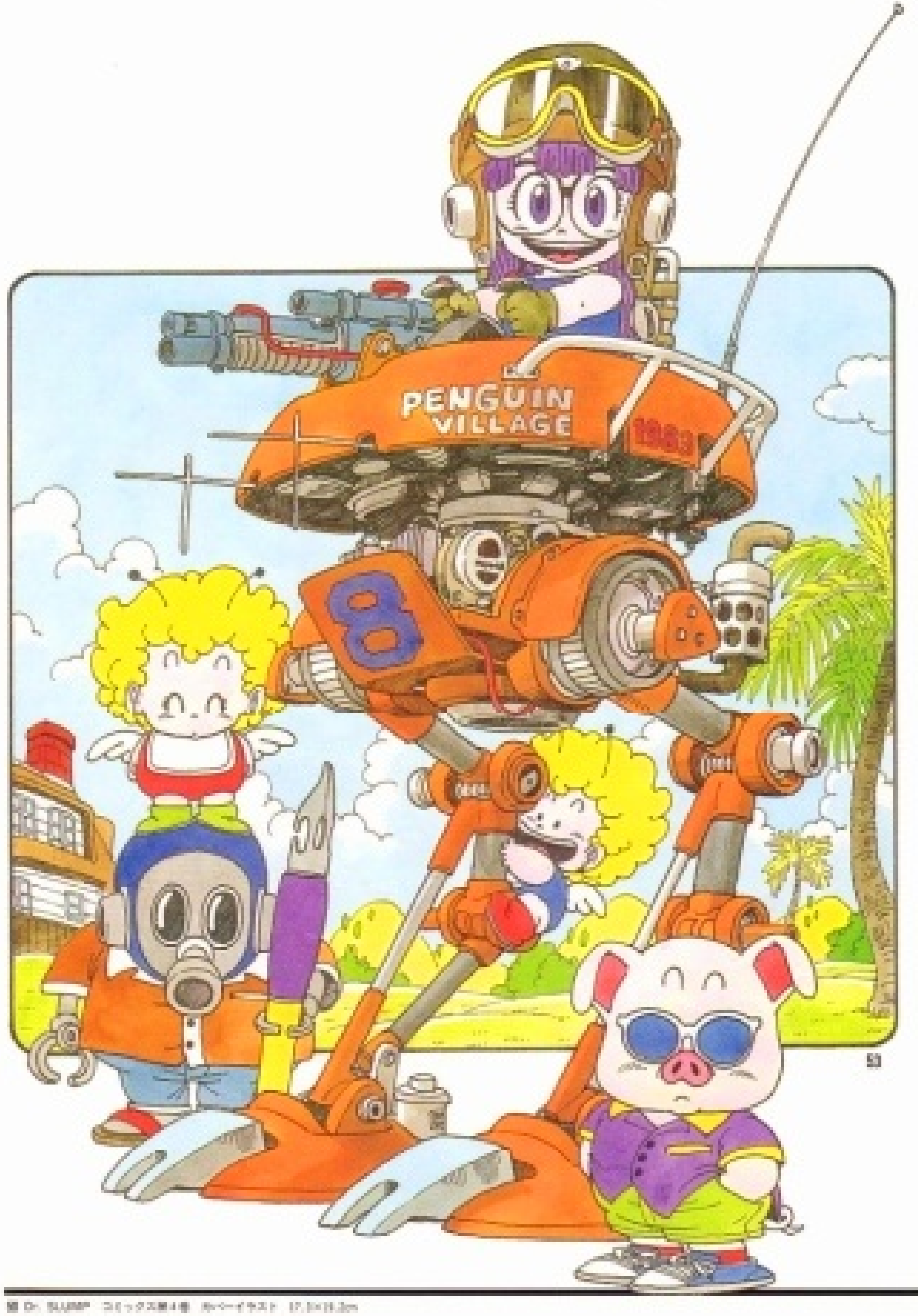


47

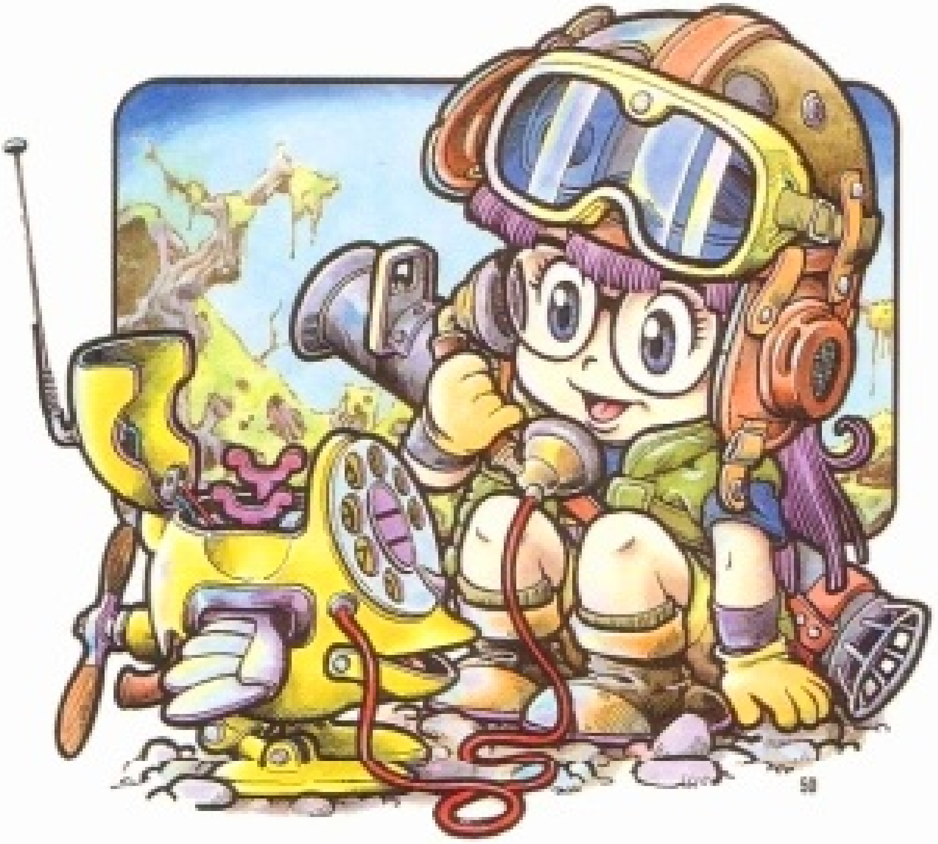
45

48 週刊少年ジャンプ 1980年 第41号
ほよよカード用イラスト
18.2×18.1cm
49 週刊少年ジャンプ 1980年 第47号
ほよよカード用イラスト
17.0×18.8cm

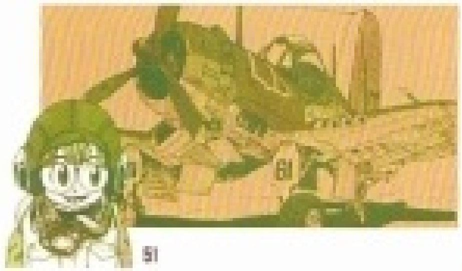
45 Dr. SLUMP 1982年カレンダー用
カット
46 週刊少年ジャンプ 1980年 第42号
ほよよカード用イラスト 17.0×17.3cm
47 週刊少年ジャンプ 1980年 第48号
ほよよカード用イラスト 17.1×17.5cm


PENGUIN VILLAGE
1983
8

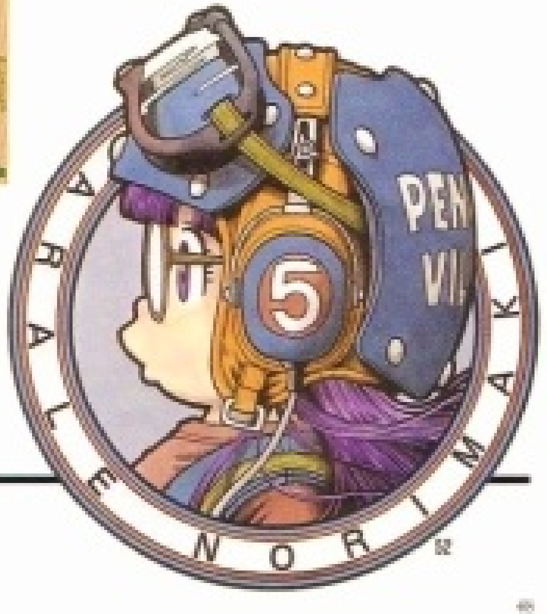
53



50

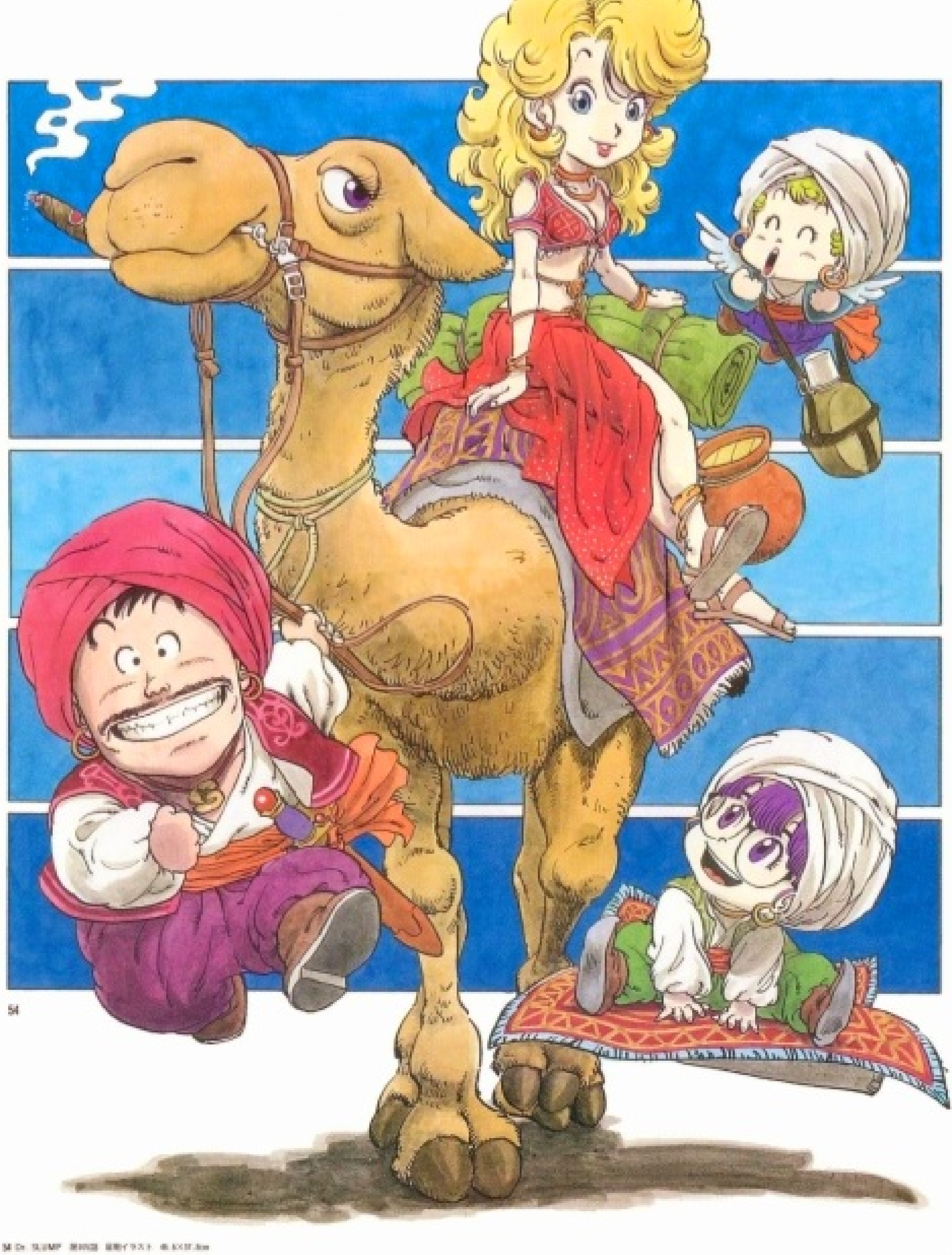


51


ARALE NORIMAKI
PEN
VI
5

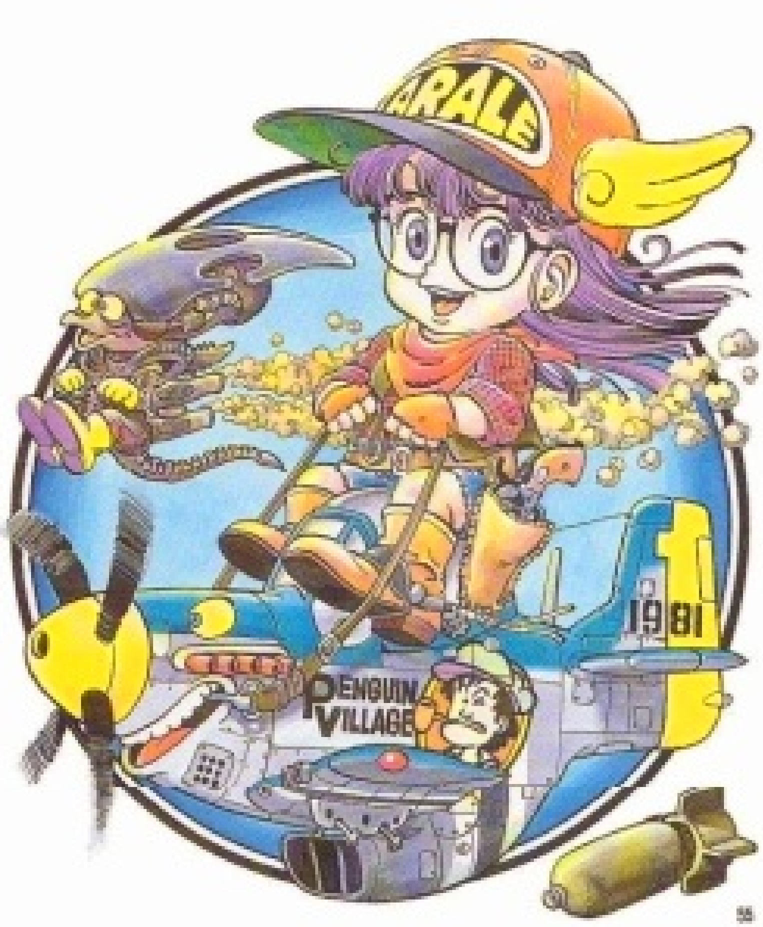
52

50 Dr. SLUMP　コミックス第4巻　カバーイラスト　17.3×11.2cm
51 Dr. SLUMP　[illegible]　イラスト　38.4×27.0cm
52 Dr. SLUMP　コミックス第5巻　カバーイラスト　14.5×12.3cm
53 [illegible]　1983年ファン大会ポスター　38.4×27.0cm

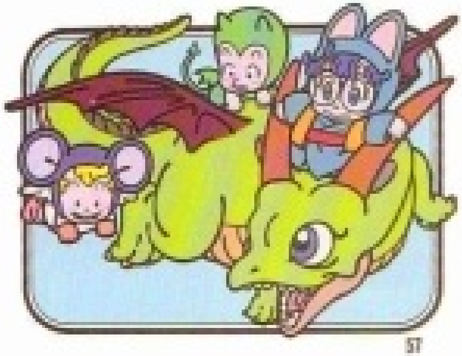


54

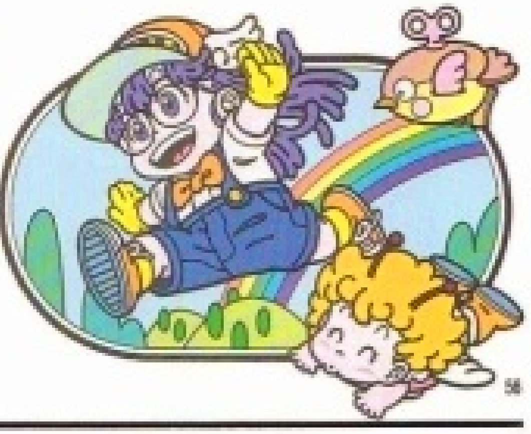
54 Dr. SLUMP [illegible] [illegible]イラスト [illegible]cm


ARALE
1981
PENGUIN VILLAGE

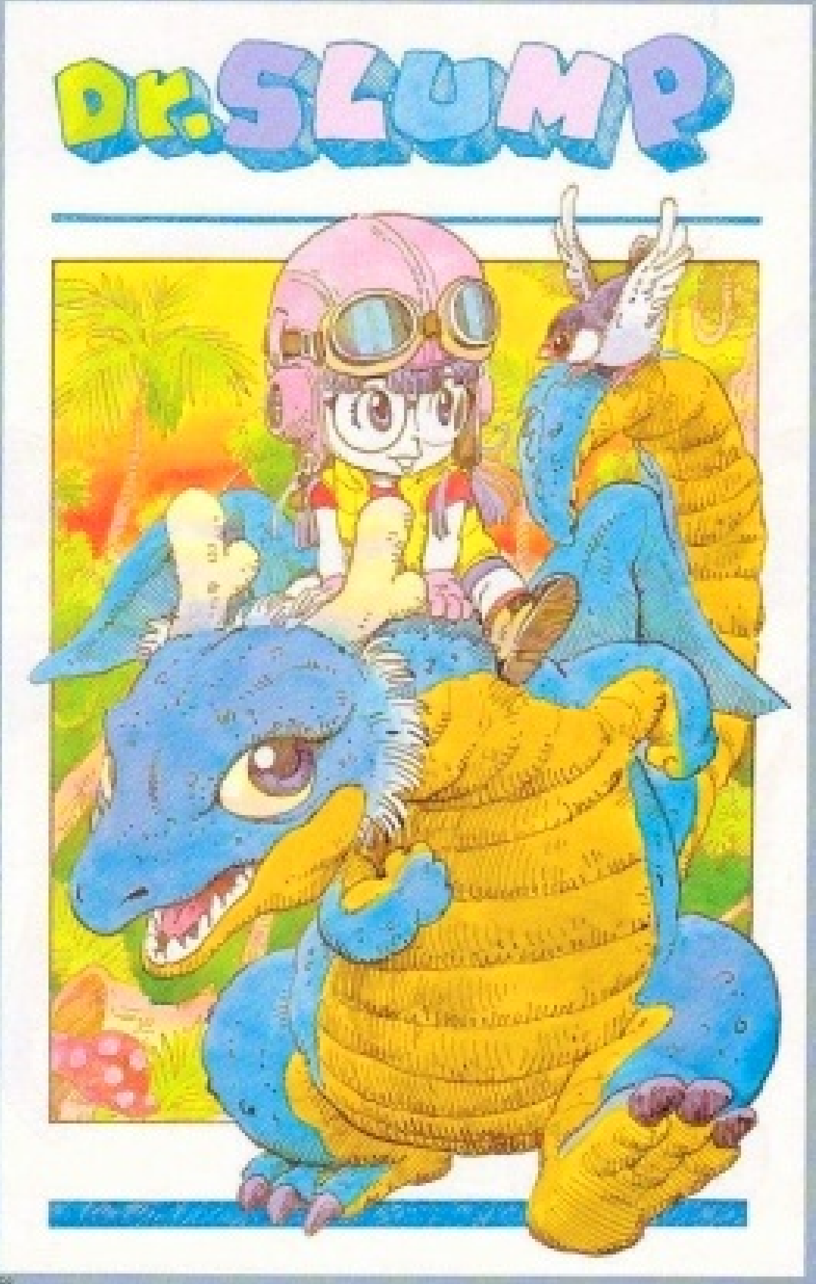
55



57

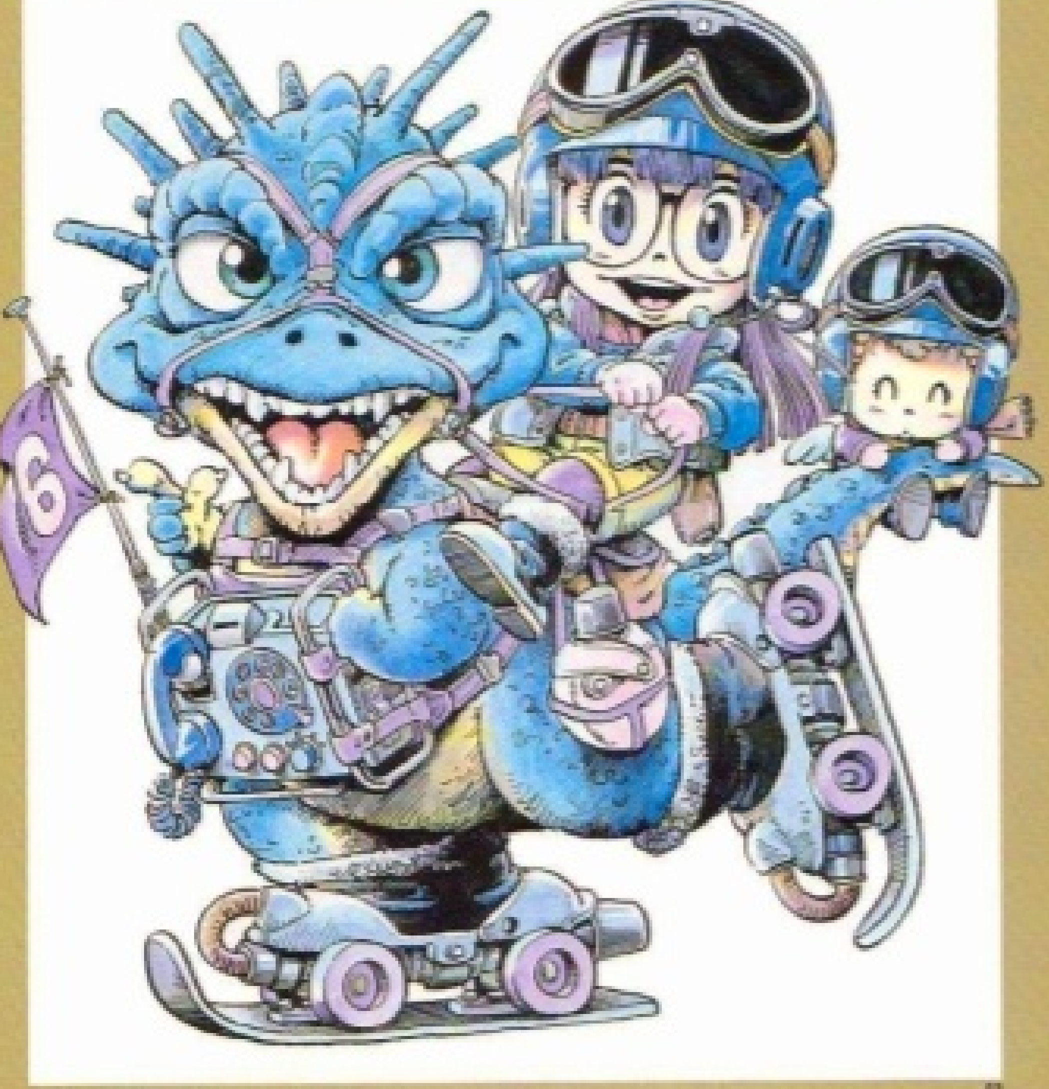


56



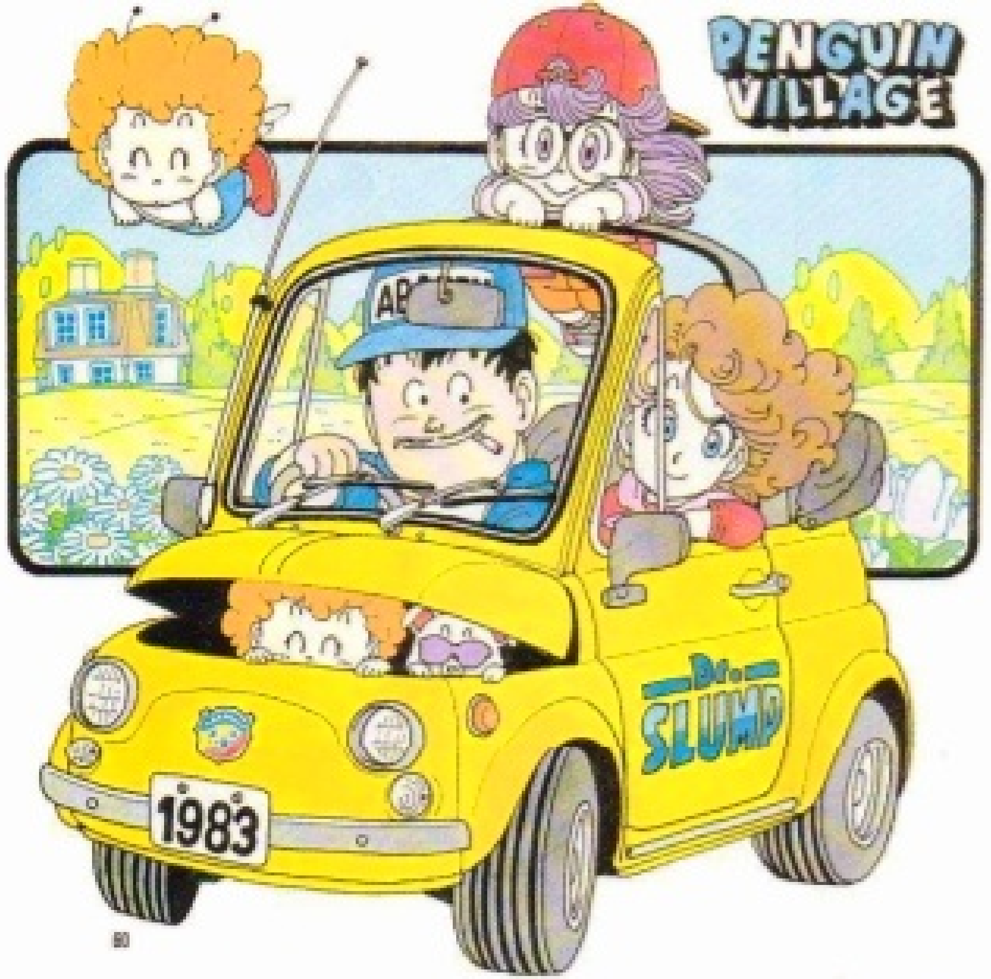
58

55 Dr. SLUMP 第[illegible]話 扉用イラスト [illegible]
56 Dr. SLUMP [illegible]年カレンダー用イラスト [illegible]
57 Dr. SLUMP [illegible]年カレンダー用イラスト [illegible]
58 Dr. SLUMP 第[illegible]話 扉用イラスト [illegible]

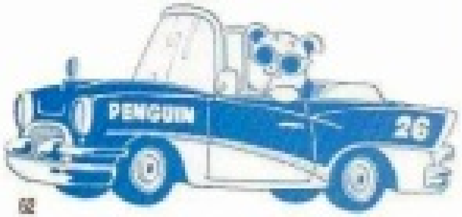


59

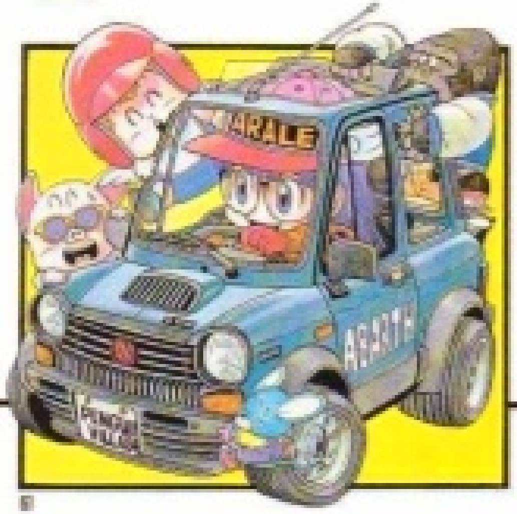
59 Dr. SLUMP コミックス第6巻カバーイラスト 27.3×25.4cm
60 Dr. SLUMP 1983年カレンダー用イラスト 35.9×33.2cm
61 Dr. SLUMP コミックス第8巻カバーイラスト 14.3×14.3cm
62 Dr. SLUMP 第6巻より


PENGUIN VILLAGE
AB
Dr. SLUMP
1983

60

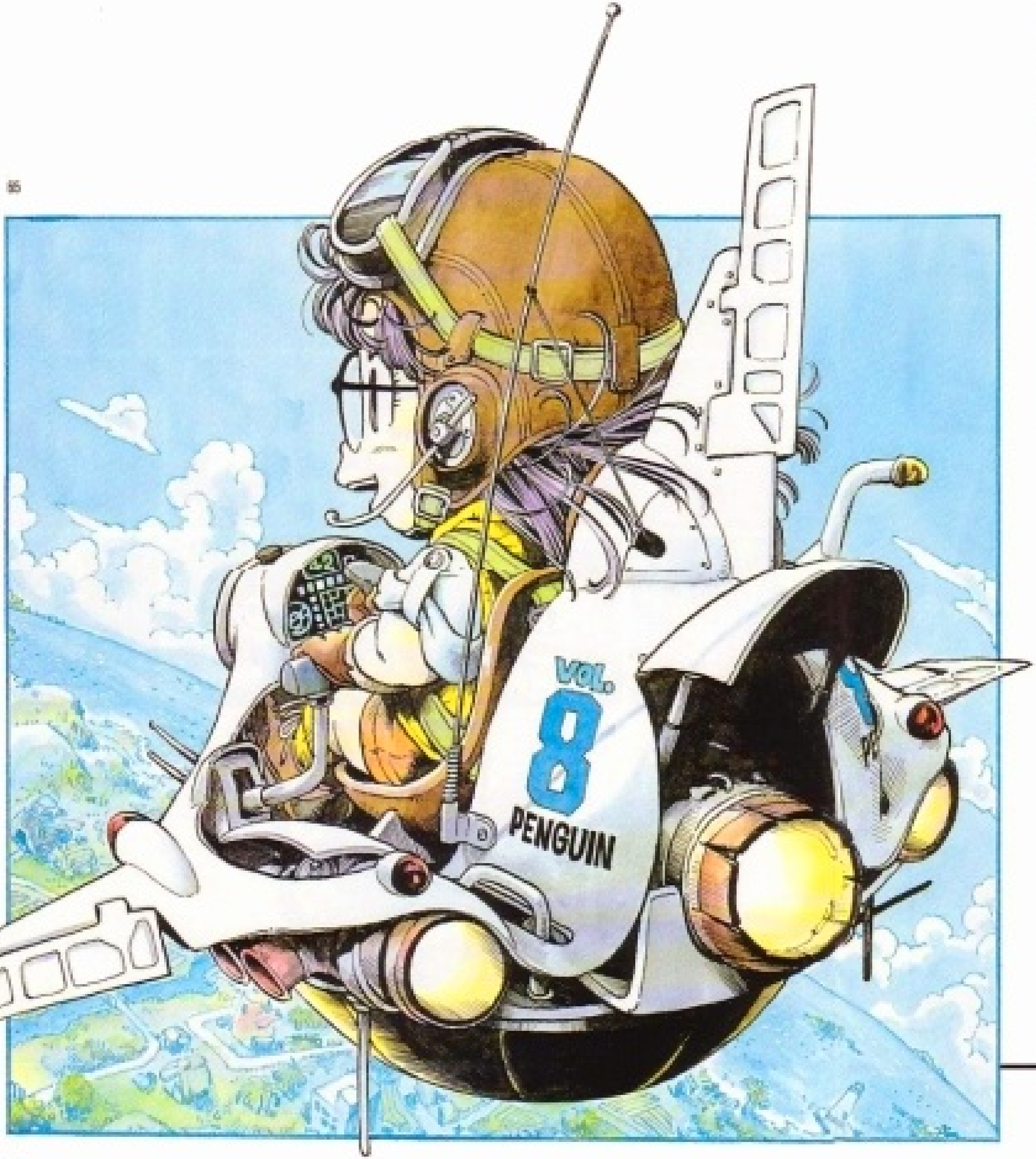


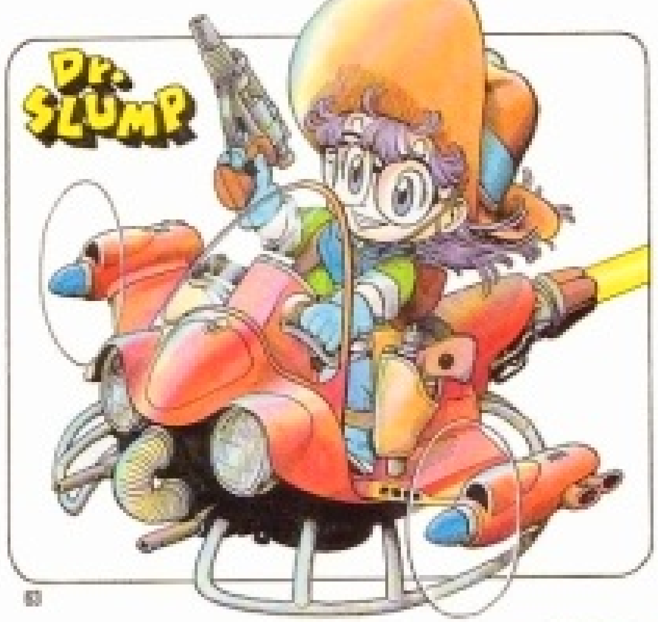
62


ARALE
ABARTH
PENGUIN VILLAGE

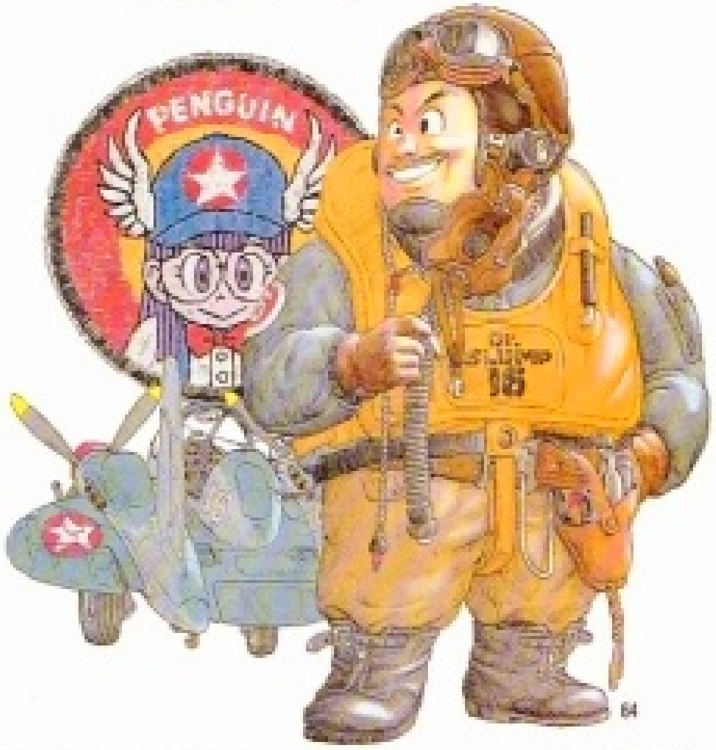
61

65


VOL.
8
PENGUIN



63

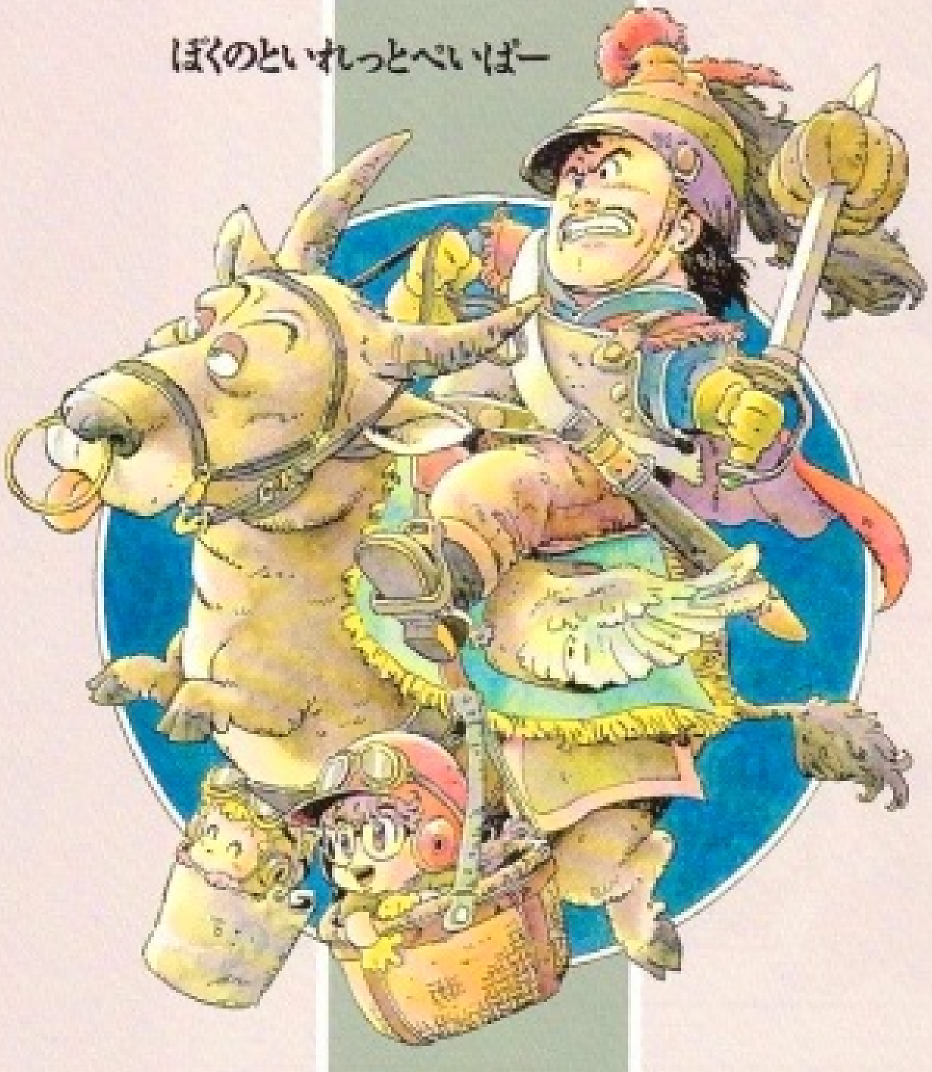

PENGUIN
Dr.
SLUMP
15

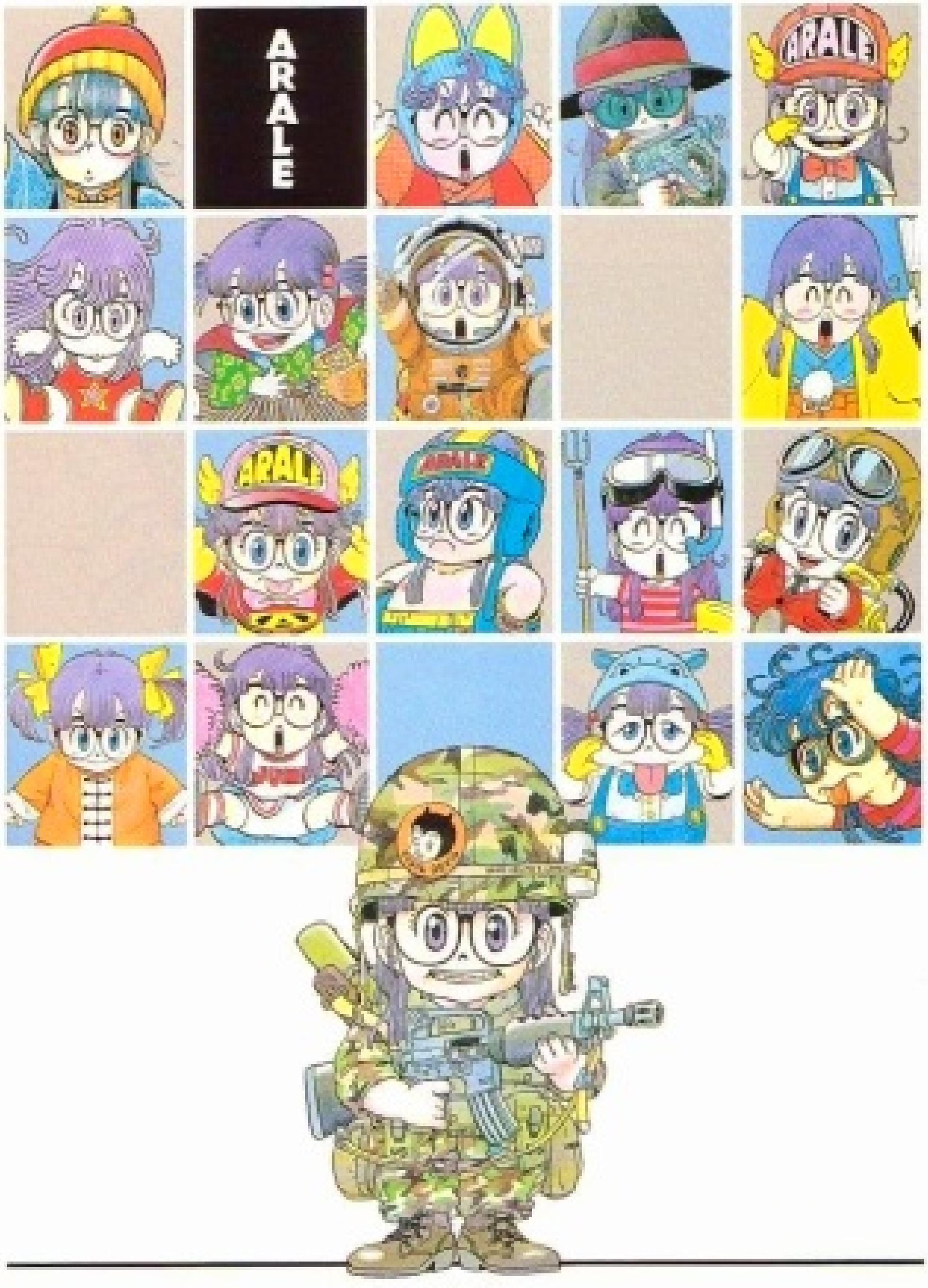
64

63 Dr. SLUMP　コミックス第10巻カバーイラスト　33.6×33.5cm
64 Dr. SLUMP　コミックス第15巻カバーイラスト　34.7×26.5cm
65 Dr. SLUMP　コミックス第8巻カバーイラスト　35.3×36.5cm

Dr.（ドクター）スランプ

ぼくのといれっとぺいぱー

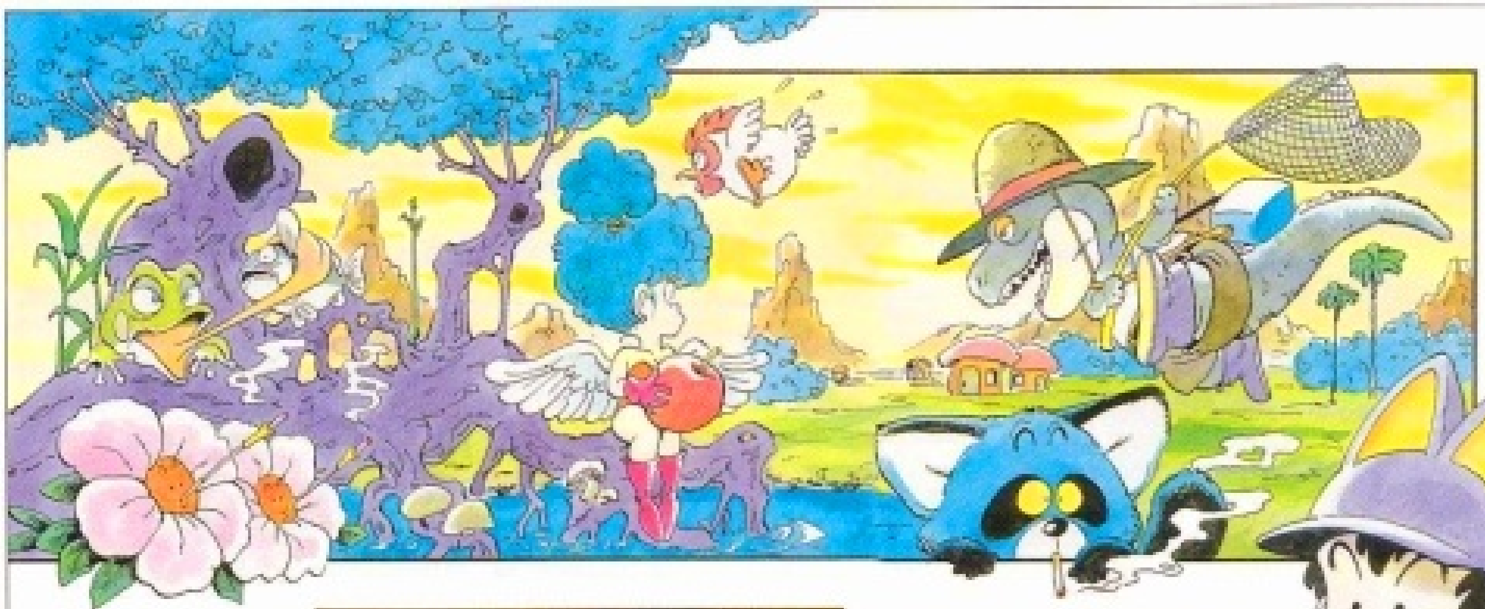


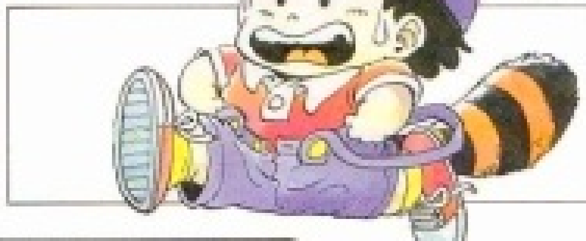

ARALE
ARALE
ARALE
ARALE

アラレ表情集

かつてここまでパワフルだったコミックスのキャラクターがあっただろうか!? 紫色の髪の毛にメガネという、コミックスのヒロインとしては異色のデザインながら、その[illegible]では現在もなおアラレを超えるキャラクターは出ていない。史上最強のヒロインなのだ。

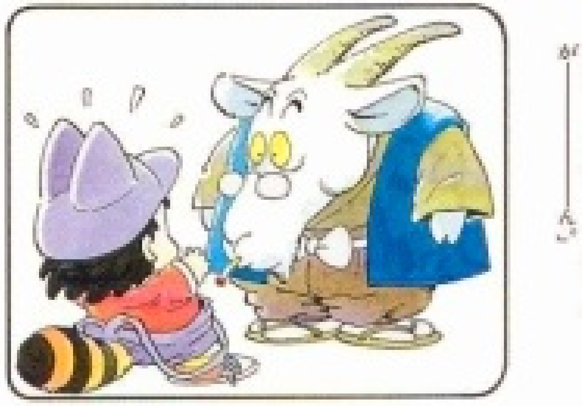
1むかし　むかし
あるところに
ものすごい
いなかの　むらが
ありました。



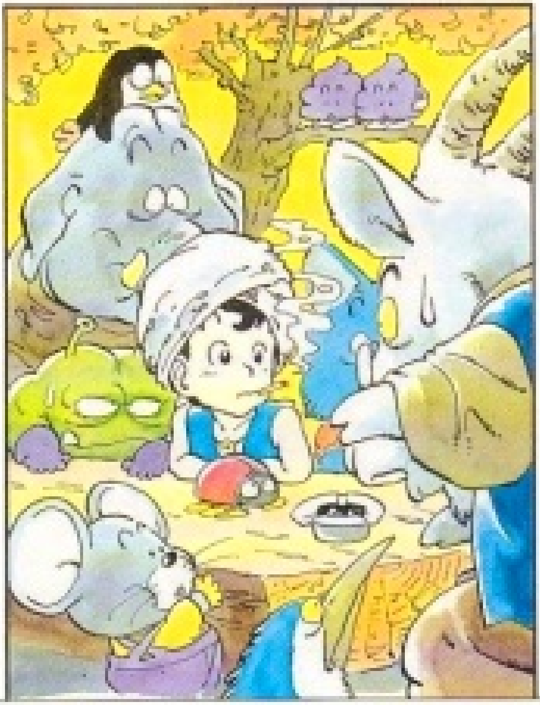


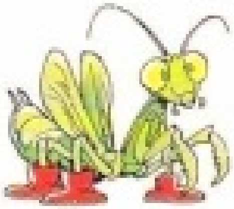
2「たいへんだ
たいへんだー。
そんちょうさん
たいへんだあ
ーー」

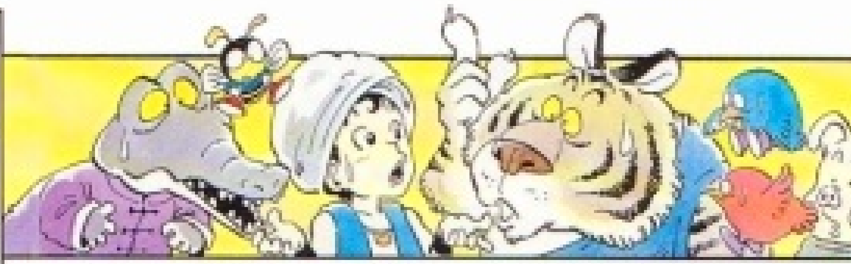
3「おや　おや　ぴいすけどん。
なにを　そんなに
あわてて　おるのかな」
「たいへんだ。むらの　といれの
といれっとぺいぱーが
なくなっちゃったんだよー。」
「なに　といれっとぺいぱーが
がーーーん。」



4むらでは　さっそく　みんなが
あつまって　きんきゅうかいぎが
はじまりました。
「むらのしゅう　たいへんなことが
おこった。このままでは　くさい。
だれか　すうぱーまーけっとに
いって　といれっとぺいぱーを
かってきてくれる　ゆうきの
あるものは　おらんか。」

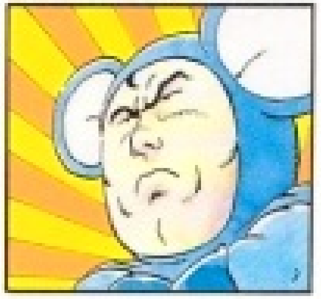






5 ざわざわざわざわ。
みんなは　ぜんぜん
いきたがろうとしません。
なぜなら
すうぱーまーけっとに
いく　とちゅうの　みちには
おそろしい　かいぶつが
いるからです。

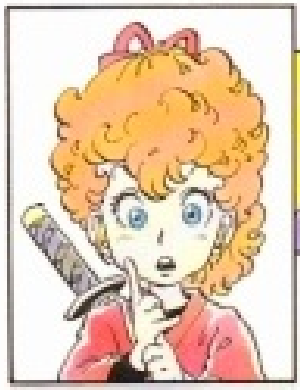
「おい　おい　すっぱまん。
おまえ　いけよ。せいぎの
みかたなんだろ。」



6「わたしは　いやだ。」
ちからづよく　いいました。

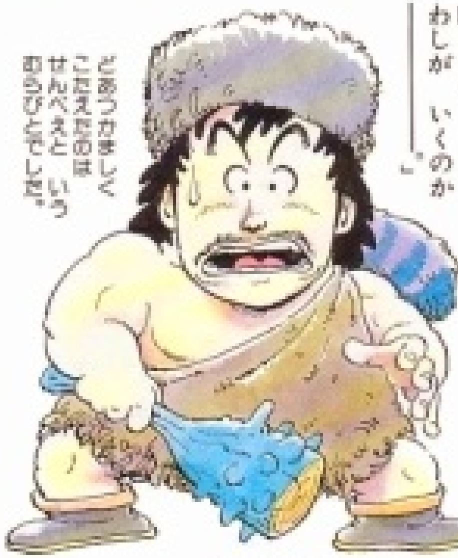
7 そこであかねちゃんが

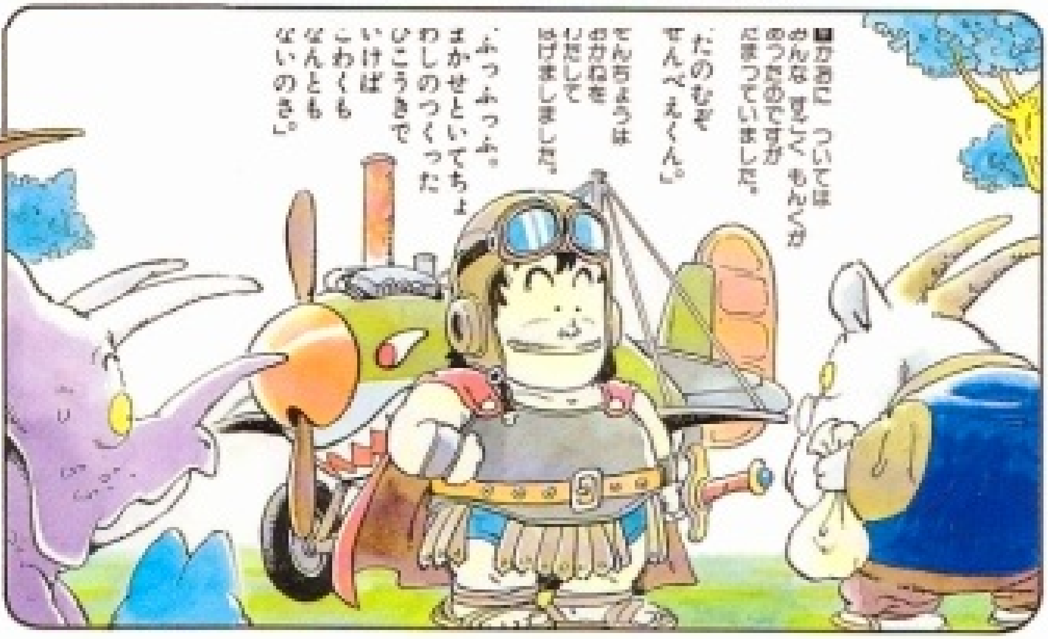
「いちばん　かおの　いい
やつが　いくことに
しようぜ。」と、いうと



8「ええ————っ。
わしが　いくのか
————。」

どあつかましく
こたえたのは
せんべえと　いう
むらびとでした。



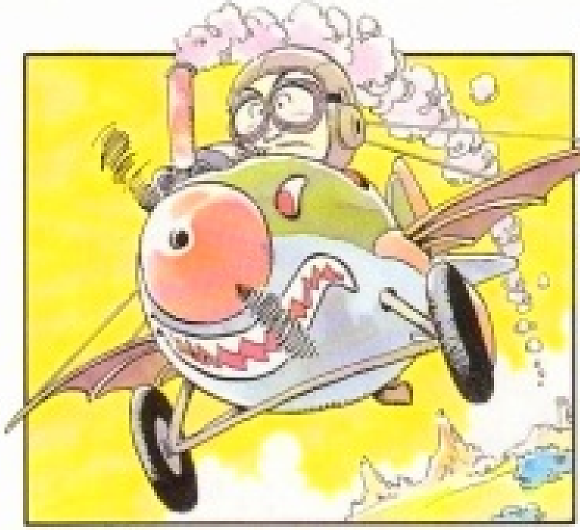


9 かおに　ついては
みんな　すごく　もんくが
あったのですが
だまっていました。

「たのむぞ
せんべえくん。」

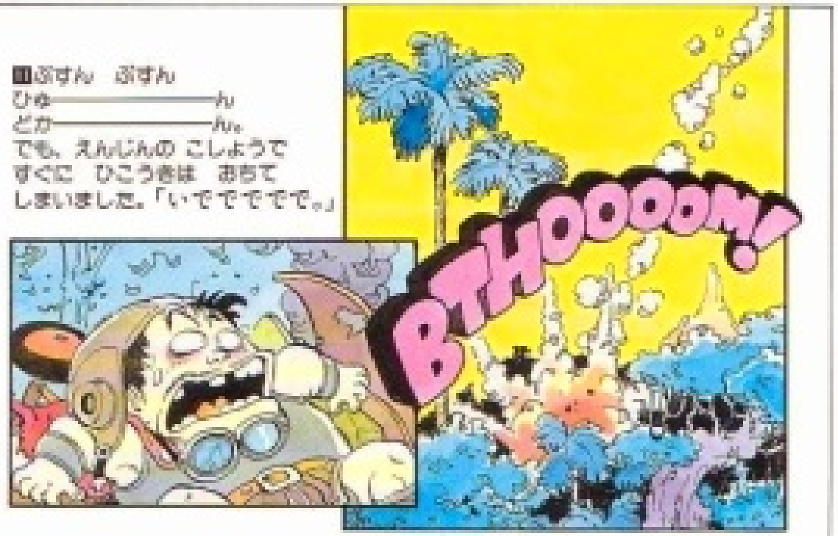
そんちょうは
おかねを
わたして
はげましました。

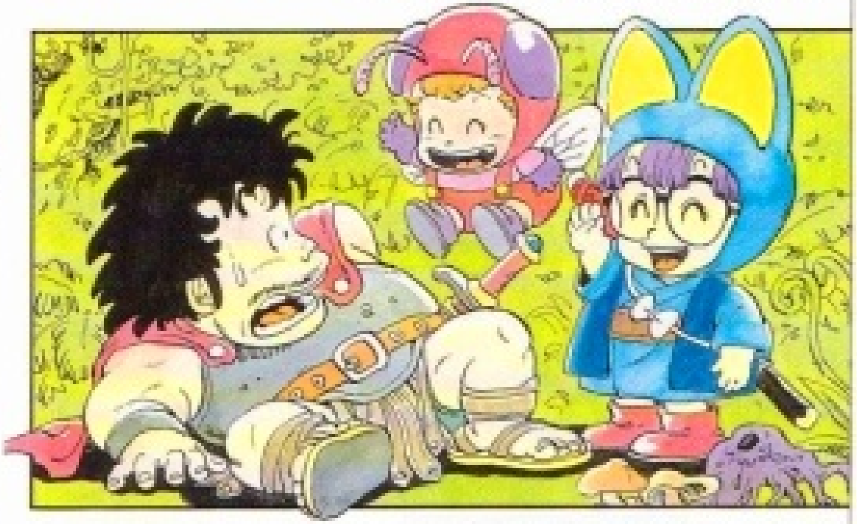
「ふっふっふ。
まかせといてちょ
わしのつくった
ひこうきで
いけば
こわくも
なんとも
ないのさ。」

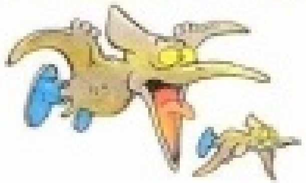


10 ぐおおおお————————ん。
「たのんだぞ——。われわれは　はやく　といれに
はいりたいんだよ————」むらびとのせいえんを
うけてひこうきはかっこよくとびたちました。

11 ぷすん　ぷすん
ひゅ――――――――ん
どか――――――――ん。
でも、えんじんの こしょうで
すぐに　ひこうきは　おちて
しまいました。「いででででで。」

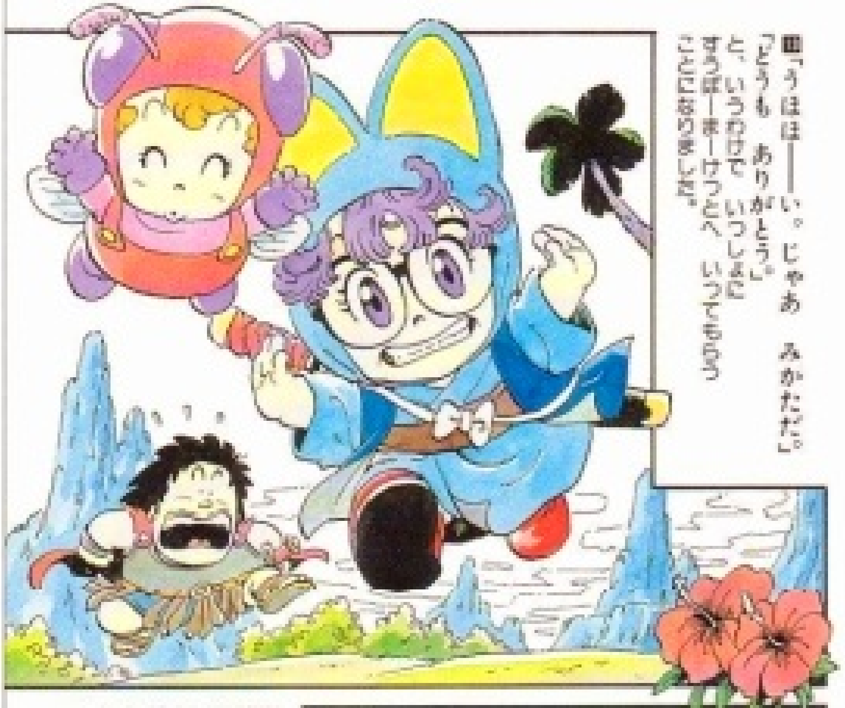




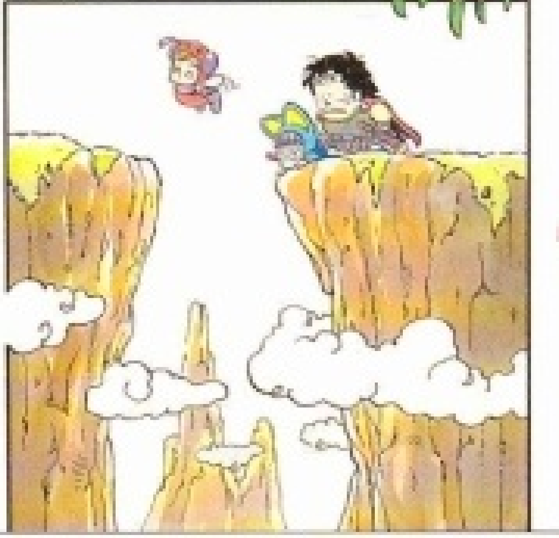


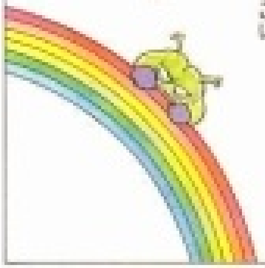
12「んちゃ。」
どこからともなく
ふたりの　こどもが
あらわれました。
「あっ。なんだ
おまえたちは。」
「あたしたちは
よいこの
みかたの
あられと
がっちゃんだよ。
あんた よいこ？」
「よいこでーす。」

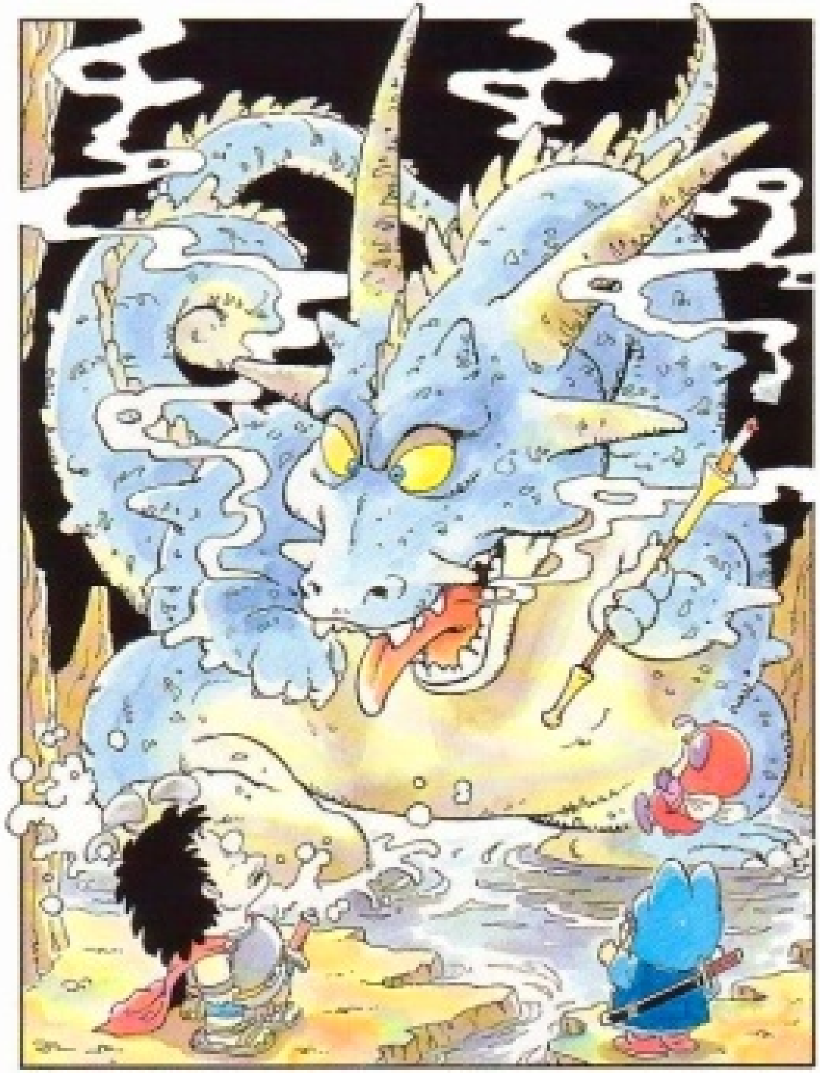
13「うほほーーーい。じゃあ　みかただ。」
「どうも　ありがとう。」
と、いうわけで　いっしょに
すうぱーまーけっとへ　いってもらう
ことになりました。



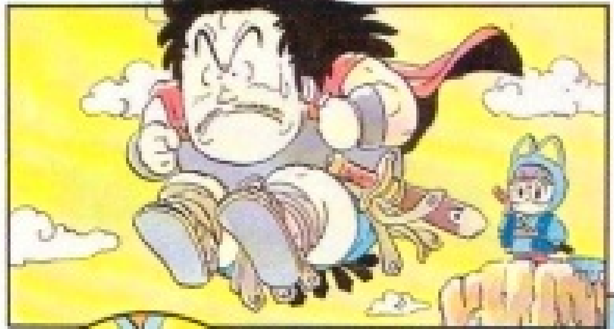
14 しばらく　ゆくと　ものすごい
がけが　ありました。
「うわーー、たかい。」
「ほよーー、たかい。」
でも、がっちゃんというこは
とべるから
へいきです。



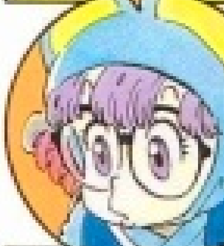


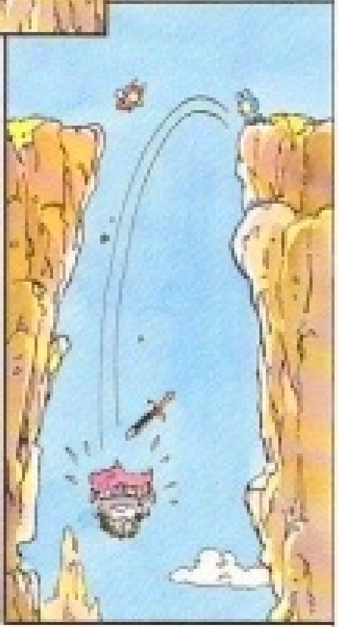


14「ぎゃおおおお――――――――――う。」
ものすごい　さけびごえがして、あの　おそろしい
かいぶつが、あらわれました。ここは　かいぶつの
おたく　だったのです。
「うわわ――――――――。びっくり。」

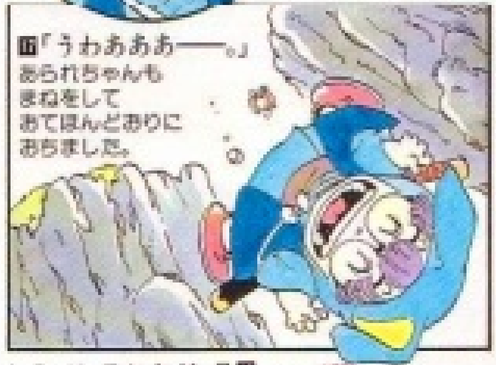


15「よし、わしが　じゃんぷの
おてほんを　みせてあげる
から　おなじように
とぶんだ。
それ、いち、にの、さんっ。」

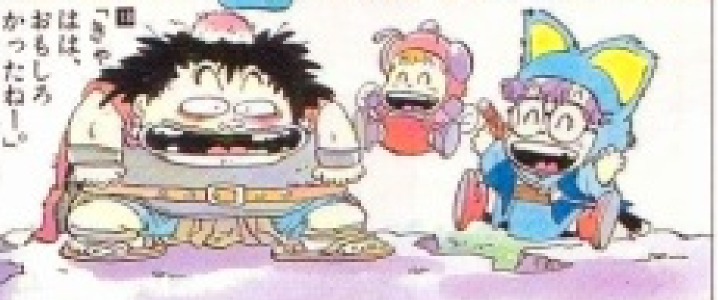




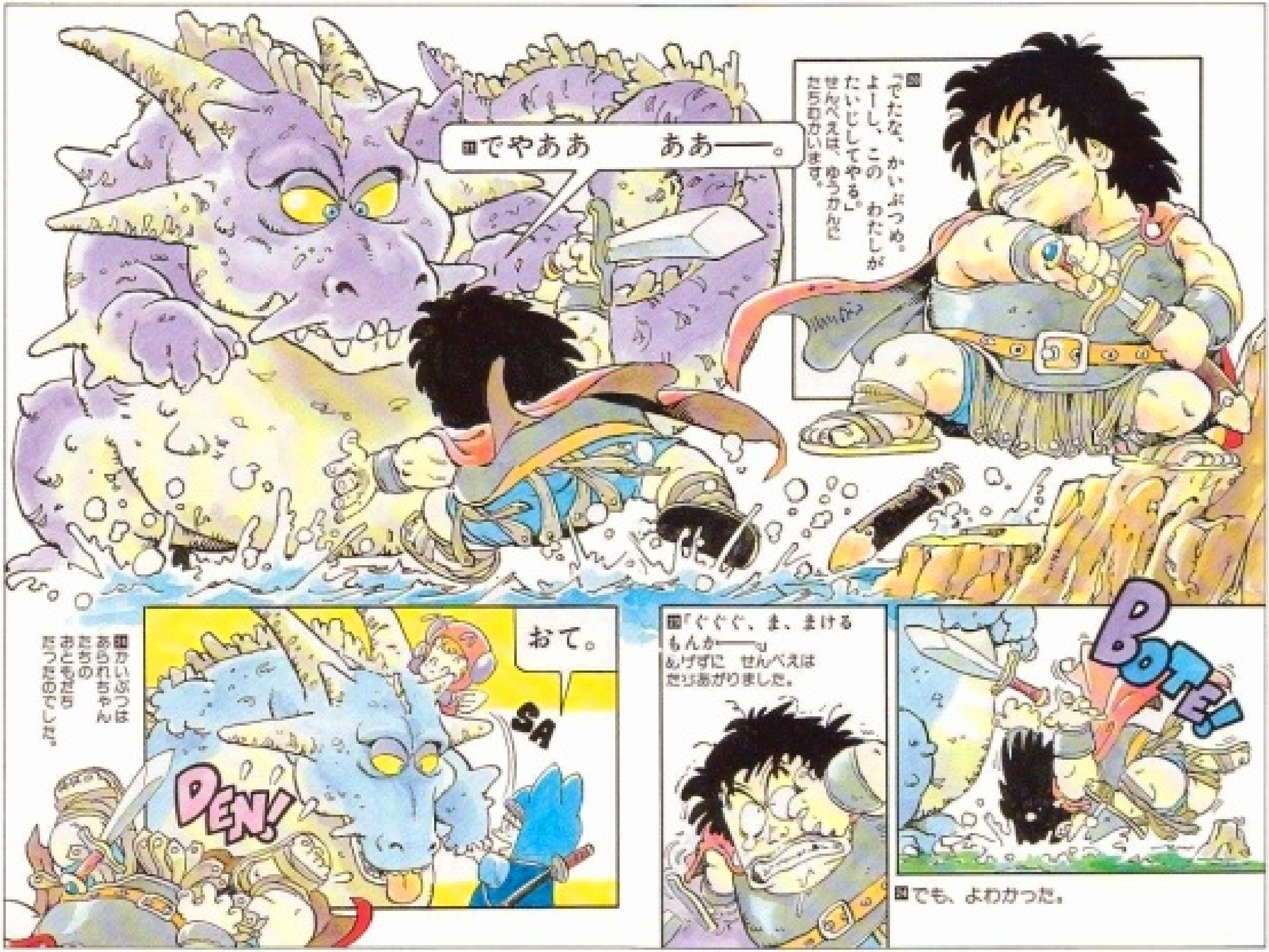
16「うわあああ――。」
せんべえは
まっさかさまに
ぶちおちてしまい
ました。
「ほよ！、
ああするのか。」

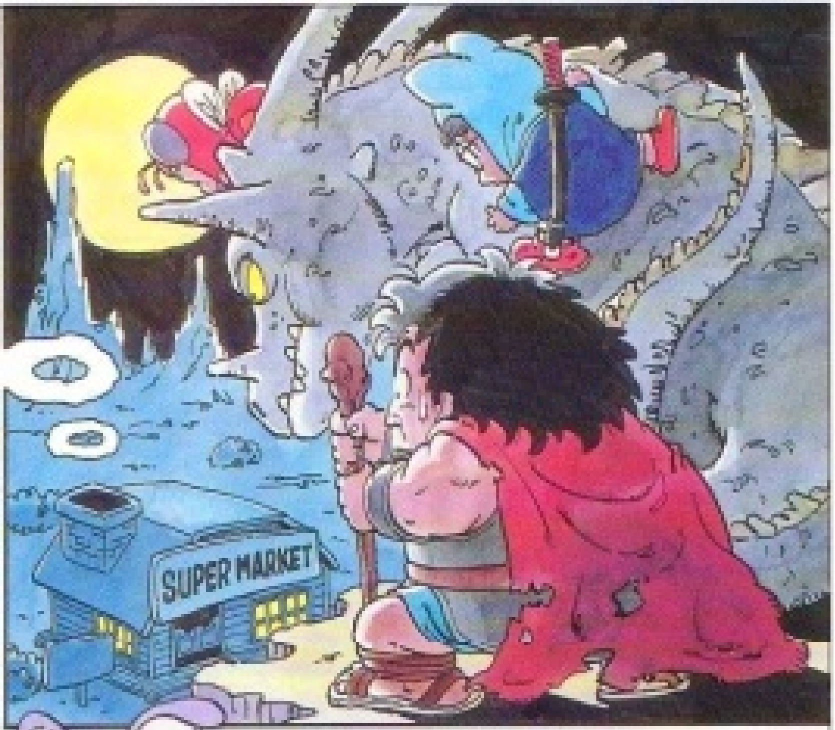


17「うわああああ――。」
あられちゃんも
まねをして
おてほんどおりに
おちました。

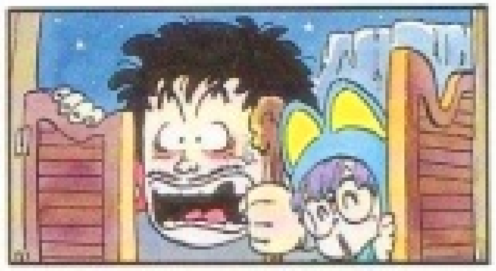


18「きゃ
はは、
おもしろ
かったね！」
「そ、そうだね、
はっはっは。」
みんな　おおわらい。
しかし　そのときです。

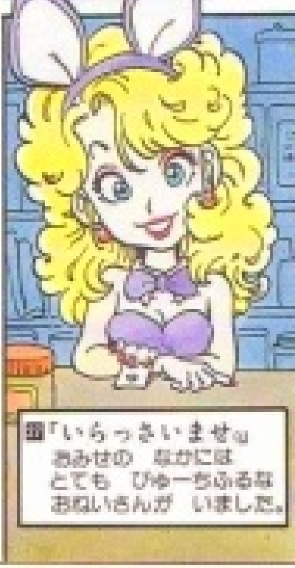

「でたな、かいぶつめ。よーし、このわたしがたいじしてやる。」せんべえは、ゆうかんにたちむかいます。
でやあああ——。
でも、よわかった。
BOTE!
「ぐぐぐ、ま、まけるもんか——」めげずに せんべえはたちあがりました。
おて。
SA
DEN!
かいぶつはあられちゃんたちのおともだちだったのでした。


SUPER MARKET

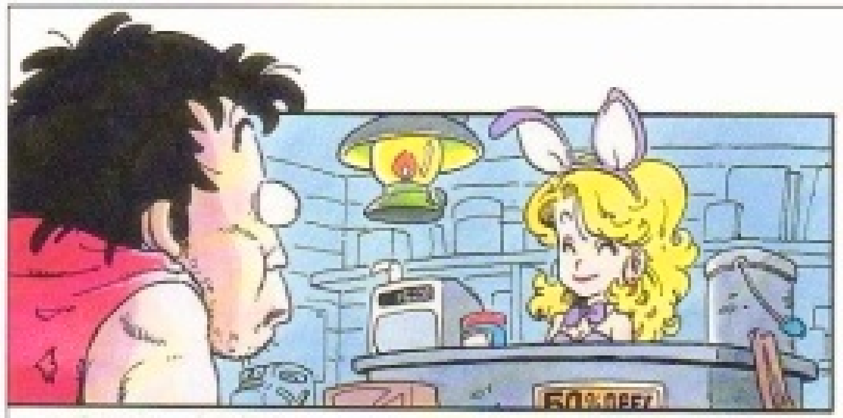
やがて、けわしい　やまみちを
のりこえ、みんなは　ついに
あかりのついた　おみせを
みつけました。
「す、すうぱーまーけっとだ――」



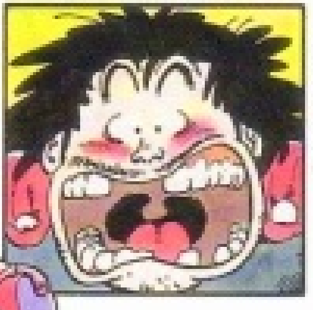
「ごめんくださいっ。」
せんべえさんは　さいごのちからを
ふりしぼって　どあーを　あけました。



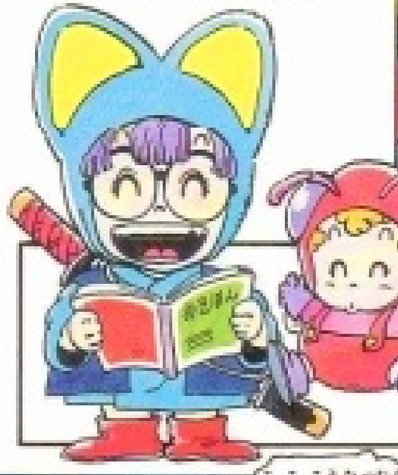
「いらっさいませ」
おみせの　なかには
とても　びゅーちふるな
おねいさんが　いました。



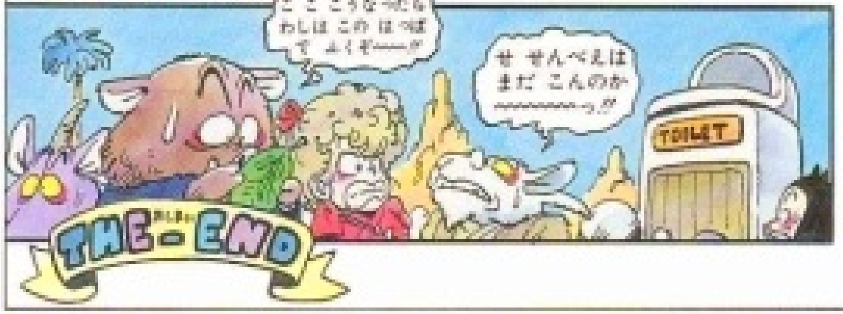
「ほほほ、おかいもの
ですか。
なにが　よろしい
おまんねん。」



「ぼくを　あなたの
ぼーいふれんどにしてちょ！」
「はい、わかりました。」



どういうわけか
ふたりは　なかの
いいふうふに
なってしまい、
おもしろおかしく
くらして
しまうだと
いうことです。
めでたし
めでたし。

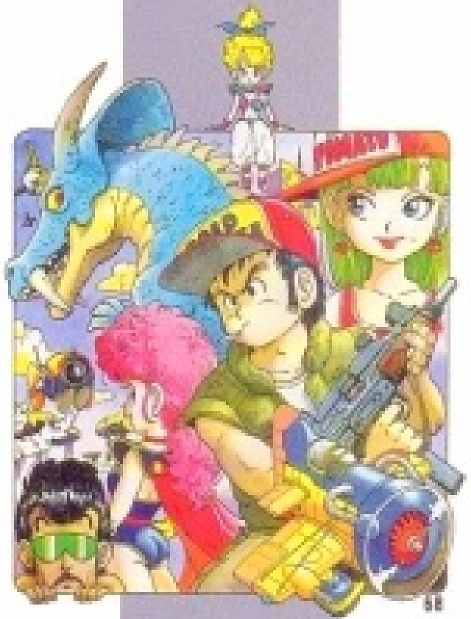

ここ こうなったら
わしは この はっぱ
で ふくぞ――っ
せ せんべえは
まだ こんのか
~~~~~~~っ!!
TOILET
おしまい
THE-END

■ Dr. SLUMP [illegible]
~~~~~~~

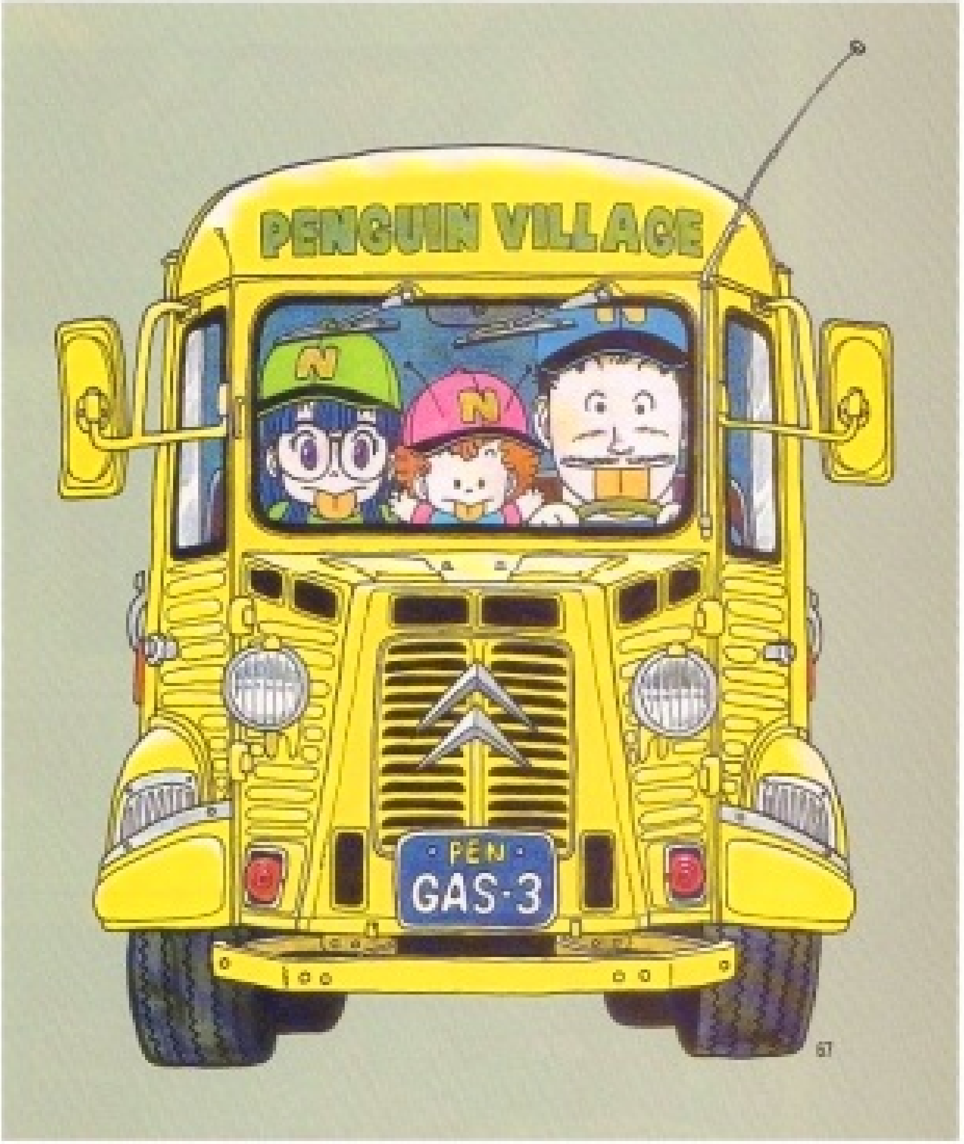
IV
THE HEROES

ポラ＆ロイド〜ドラクエまで

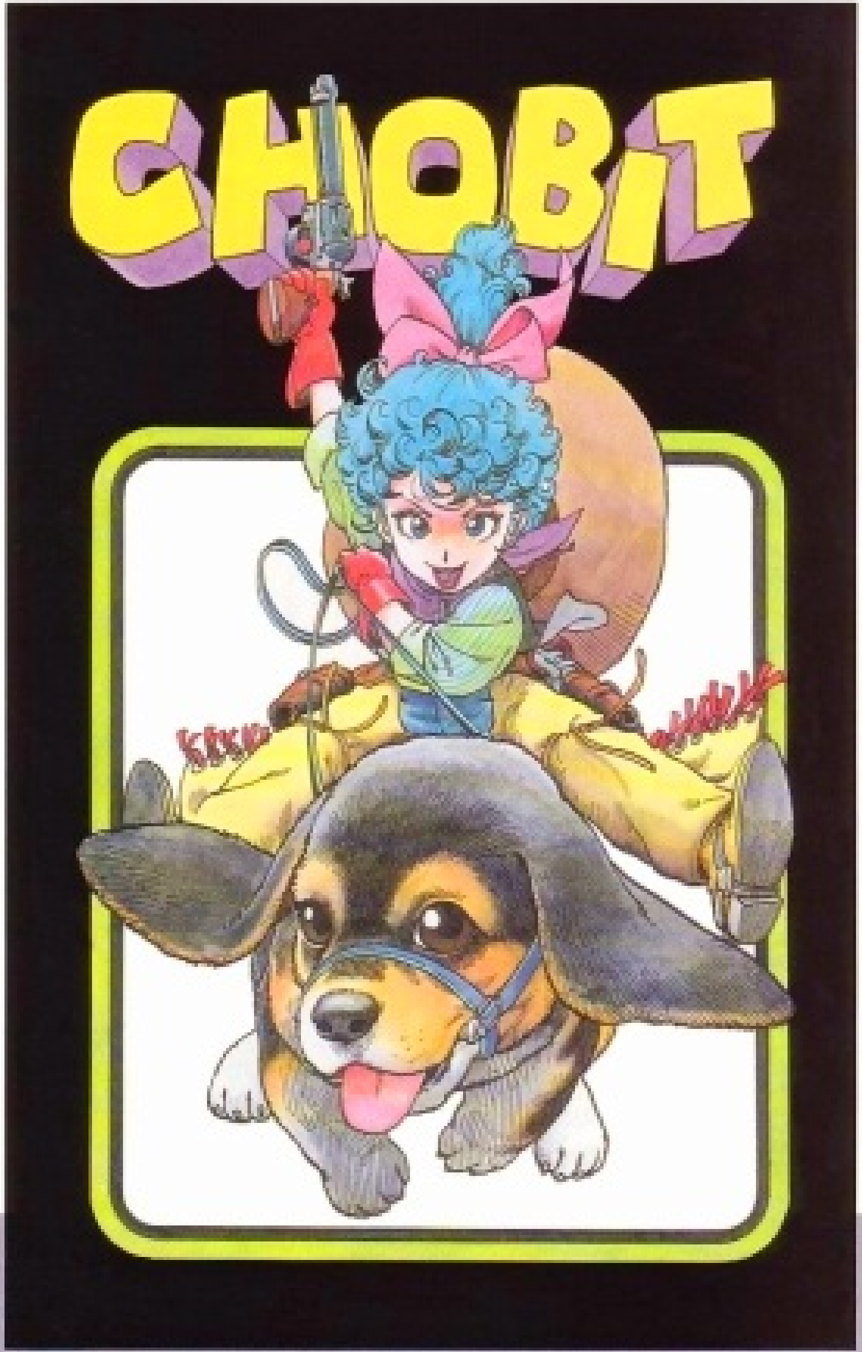
鳥山明世界は DRAGON BALL、Dr. SLUMP 以外にも
数多く存在している。読み切りの作品の登場人物も
すべて"鳥山キャラ"としての骨子が通っており、
ファンの人気も高い。 そんな中から短編の扉イラストと
DRAGON QUEST のパッケージ、また
鳥山明保存会用のポスターなどを紹介しよう！



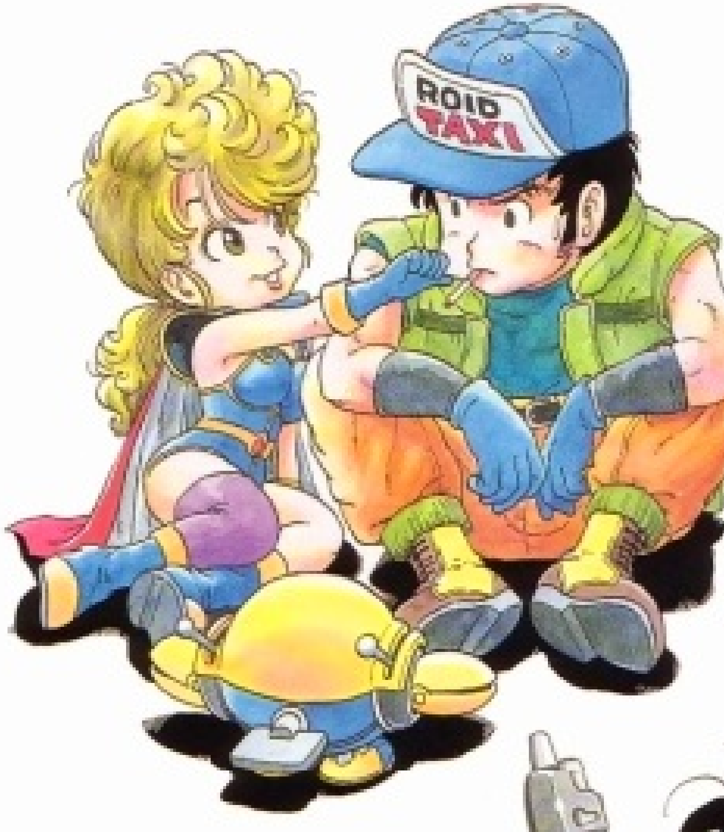
68 鳥山明○作劇場 第1巻
カバーイラスト 25.1×34.4cm


PENGUIN VILLAGE
N
N
PEN
GAS-3
67

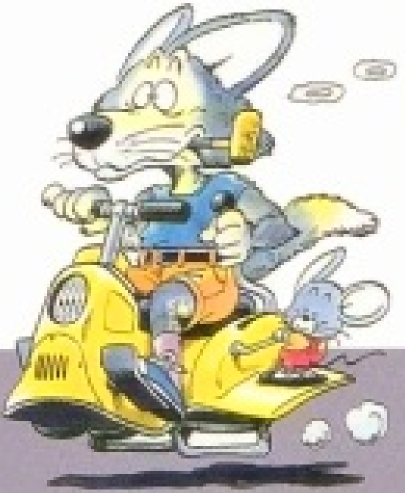
67 Dr. SLUMP 第6話 扉用イラスト 25.3×35.8cm



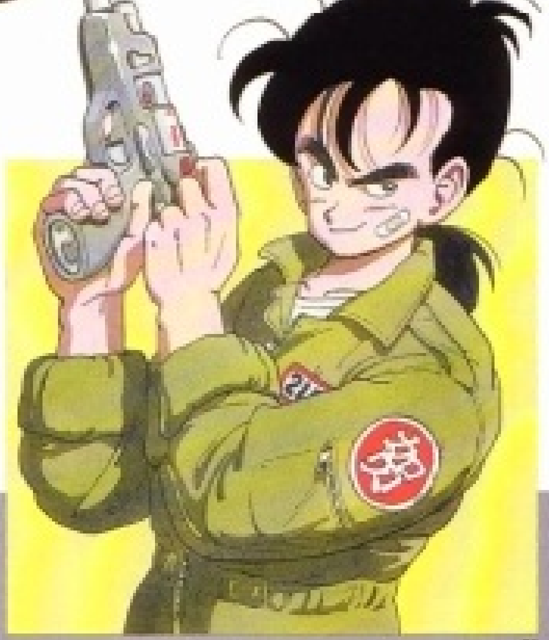
72



69

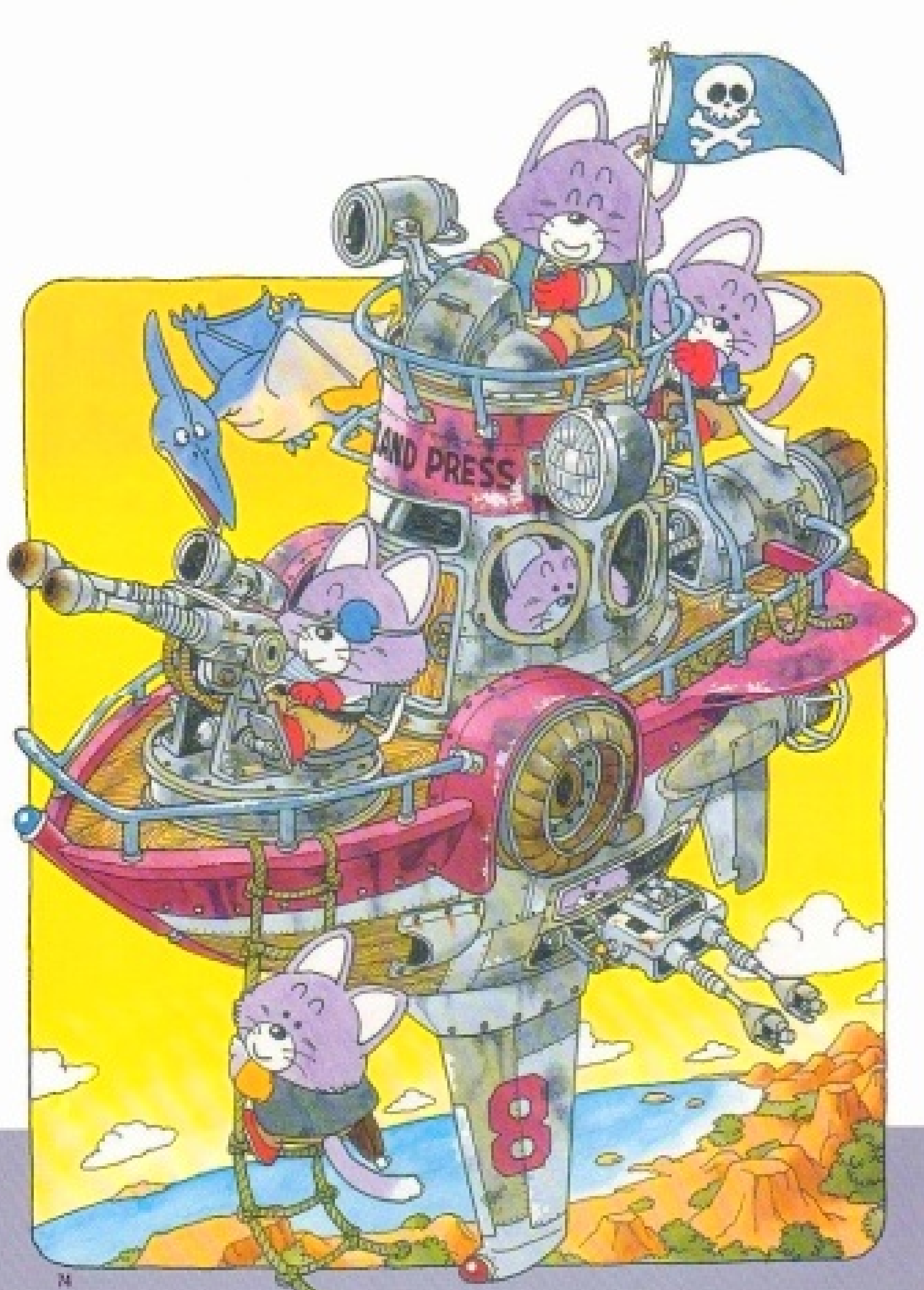


71

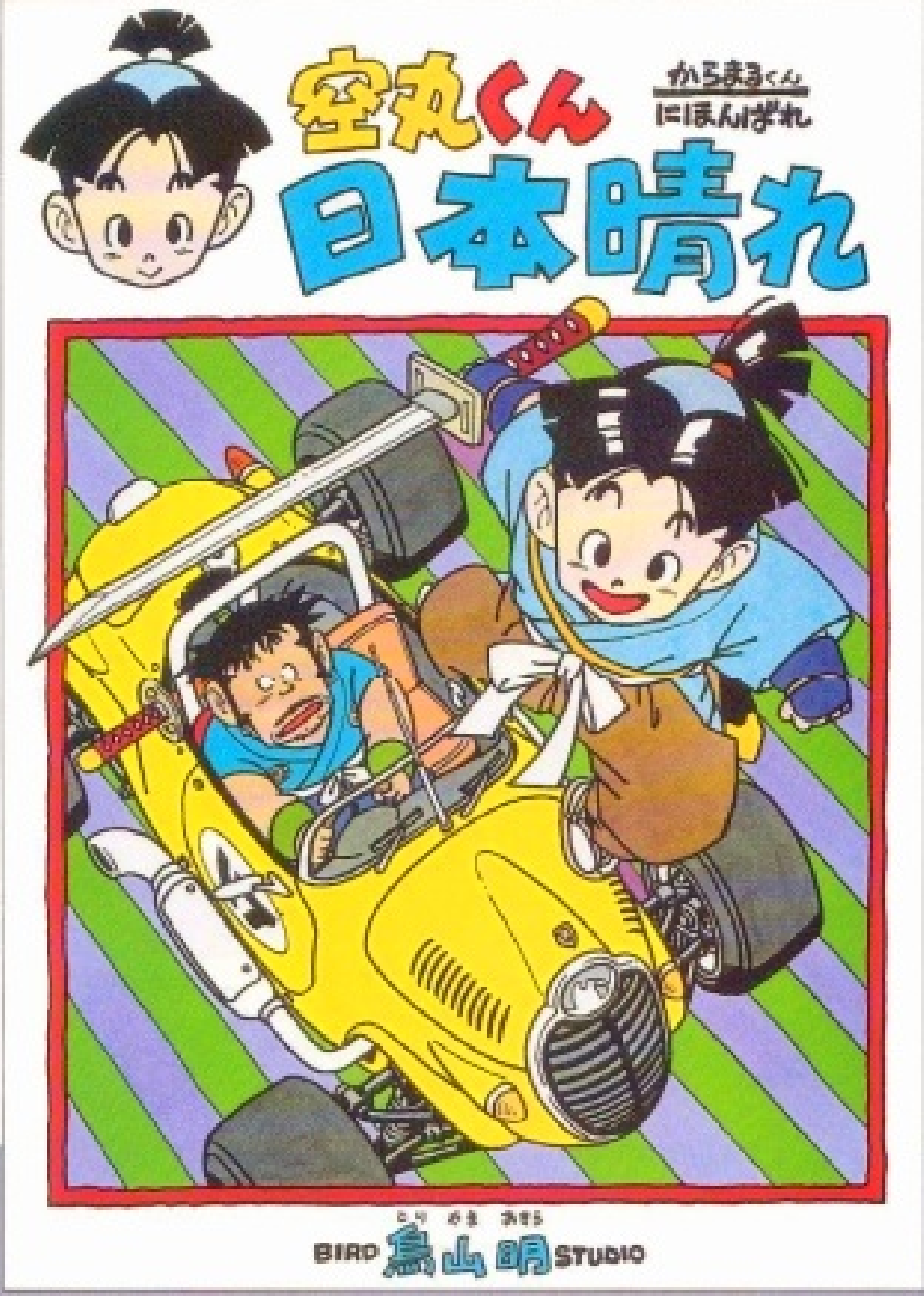


70

69 ポラ&ロイド 扉用イラスト [illegible]cm
70 週刊少年ジャンプ 1986年 [illegible] 賞イラスト 24.2×18.3cm
71 鳥山明保存会 入会案内書用カット [illegible]cm
72 CHOBIT 第1回 扉用イラスト [illegible]cm

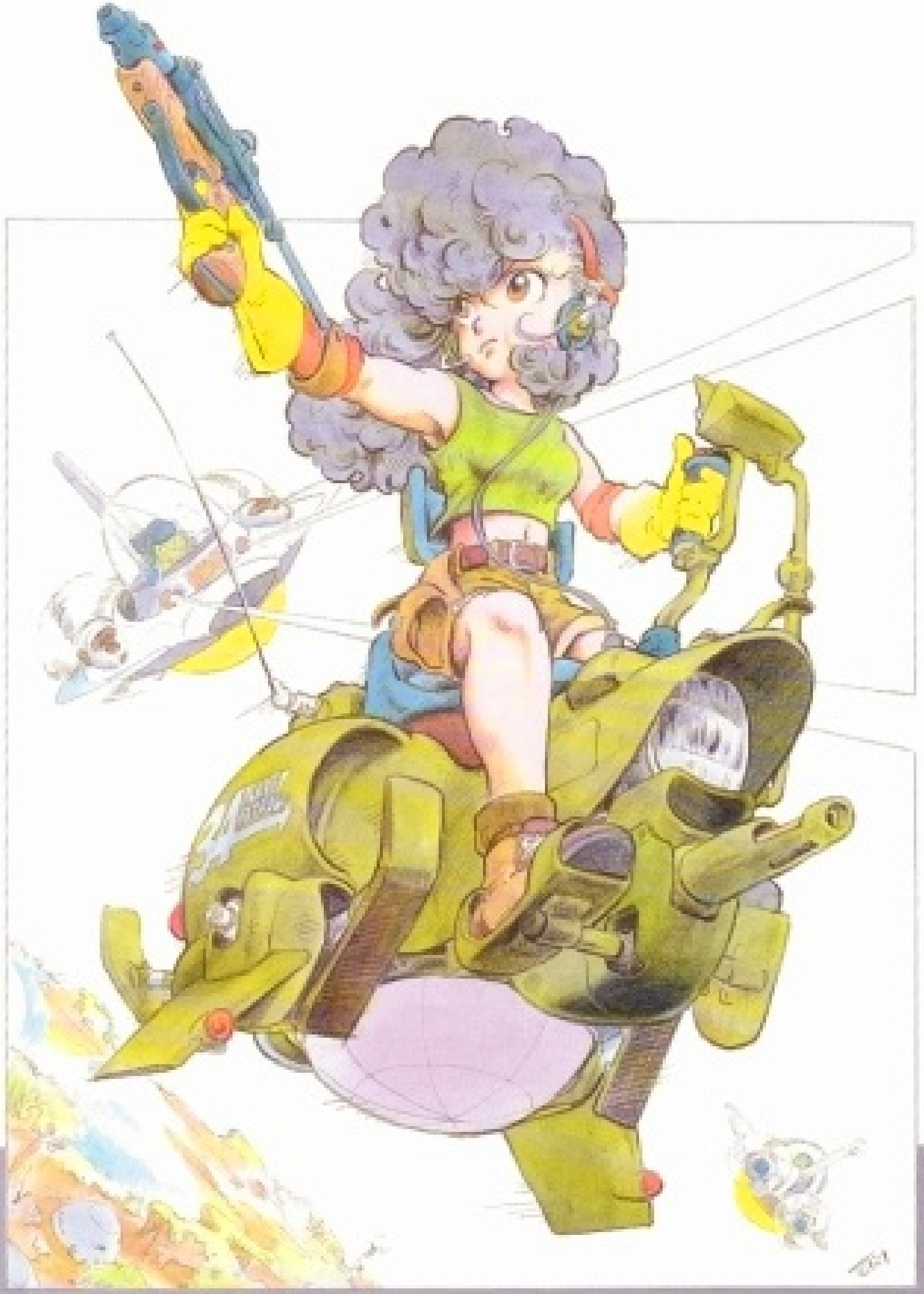

LAND PRESS
8

74

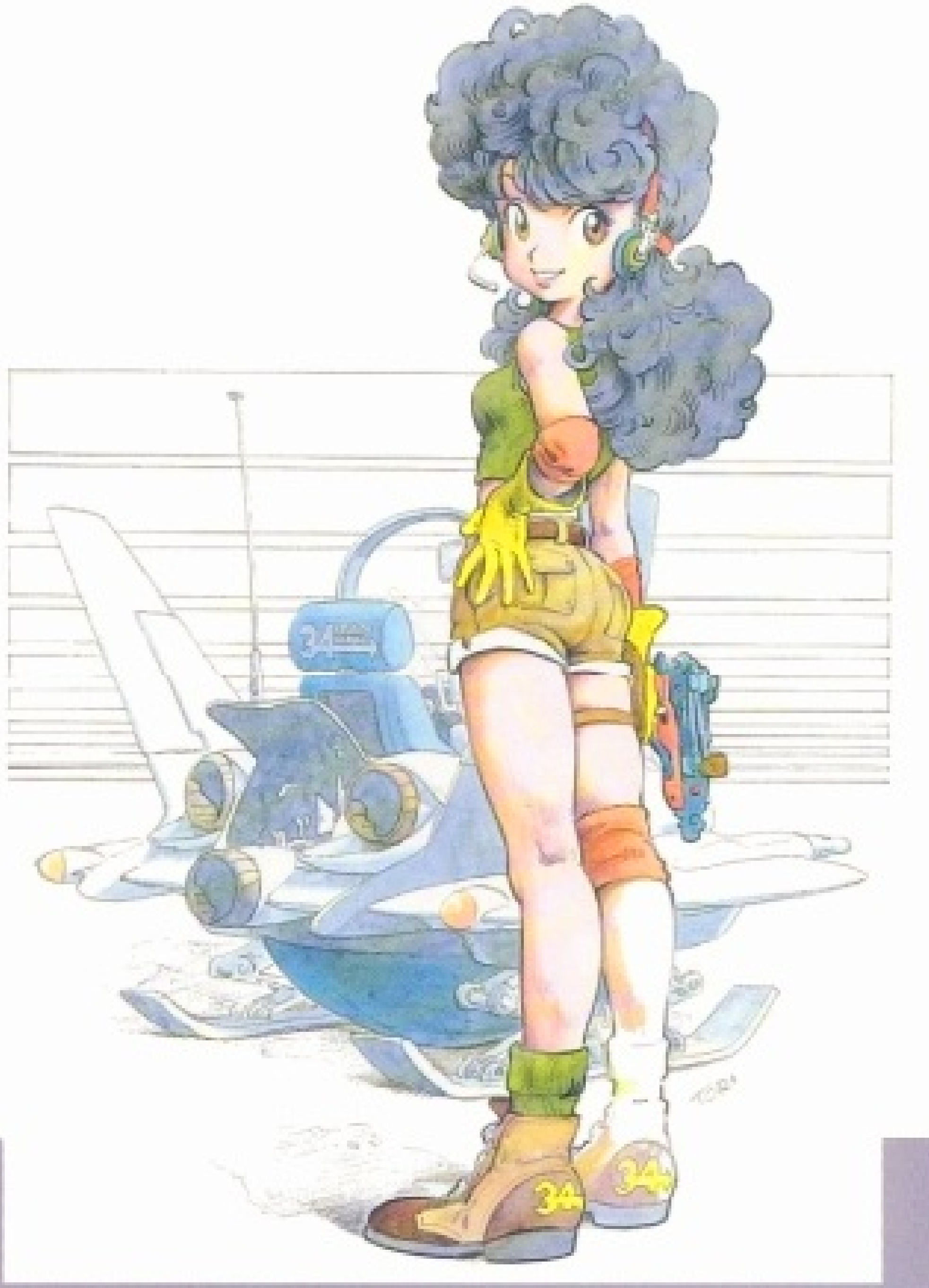

空丸くん
からまるくん
日本晴れ
にほんばれ
とりやま あきら
BIRD 鳥山明 STUDIO

73

73 空丸くん日本晴れ　扉用イラスト　30.8×27.3cm
74 鳥山明保護会　1983年ファン大会用ポスター　38.1×27.0cm

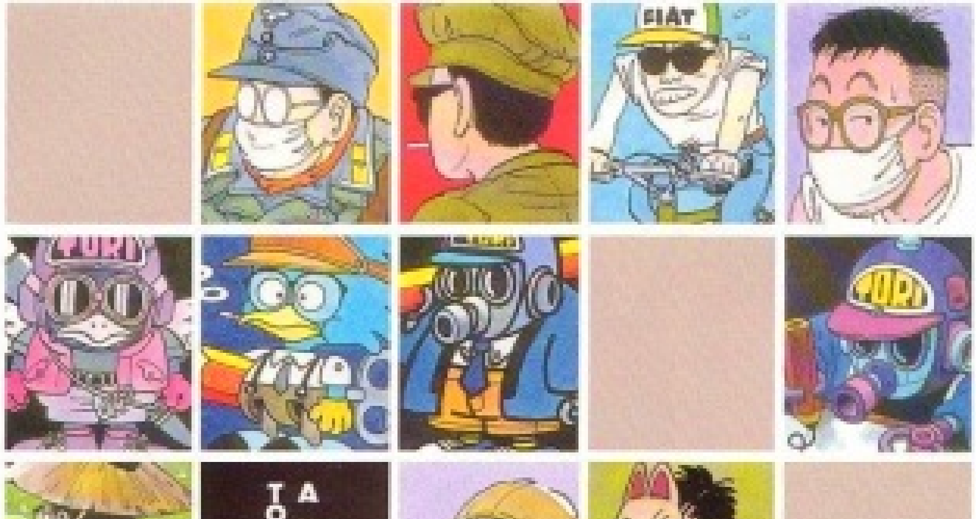


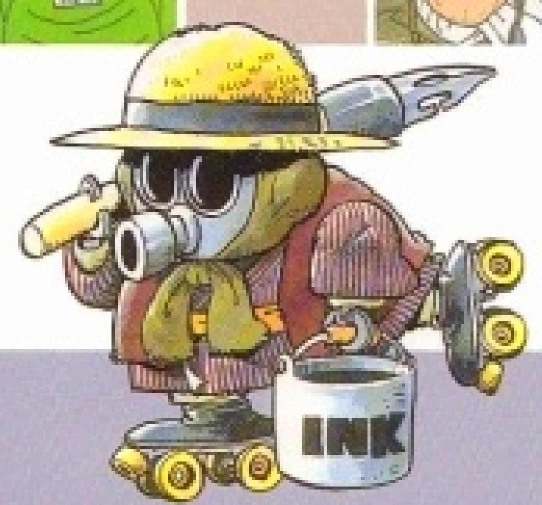
75



76

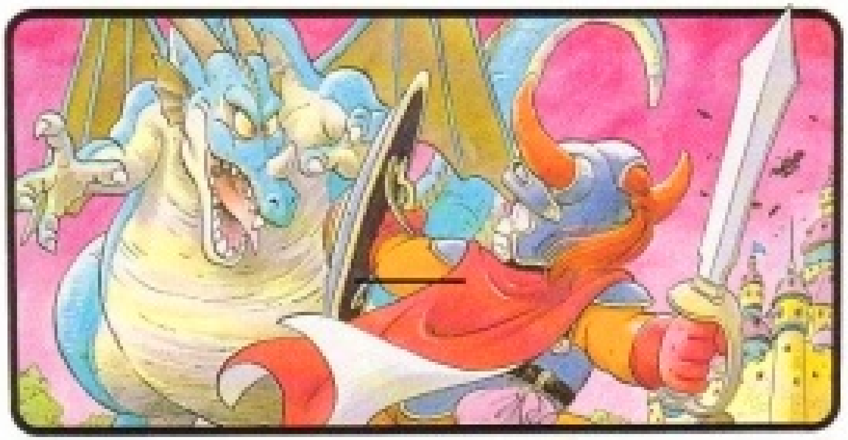
75 フレッシュジャンプ 1982年 第2号 はさみ込みポスター用イラスト 36.1×27.5cm
76 フレッシュジャンプ 1982年 第2号 はさみ込みポスター用イラスト 36.1×27.5cm


TORIYAMA AKIRA
FIAT
TORI
Tori

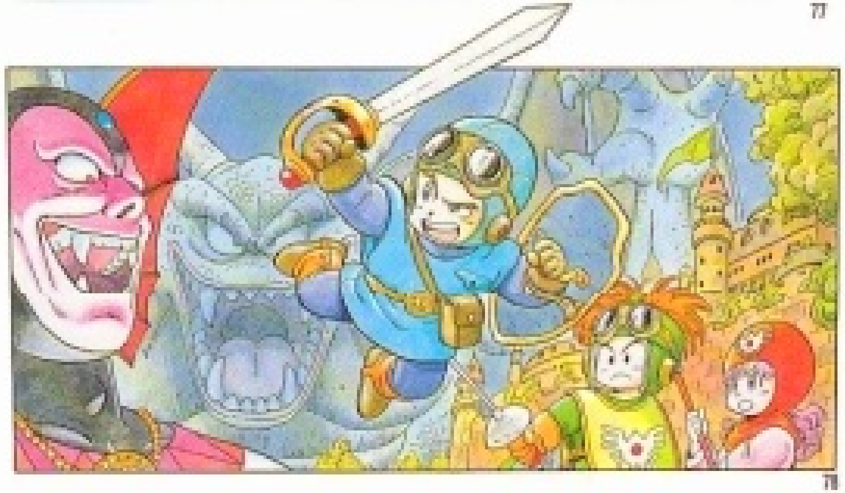


鳥山明表情集

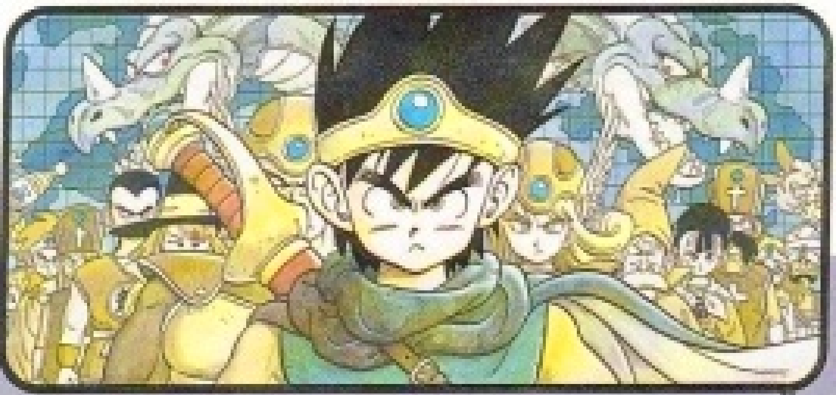
鳥山明は作者でありながら、かなり個性的（？）なキャラクターとして作品に登場する。ギャグマンガであるDr. SLUMPにおいては準レギュラーであったと言っても過言ではないだろう。なお鳥山明の通称を題材にした「[illegible]」は有名といわれている。



77

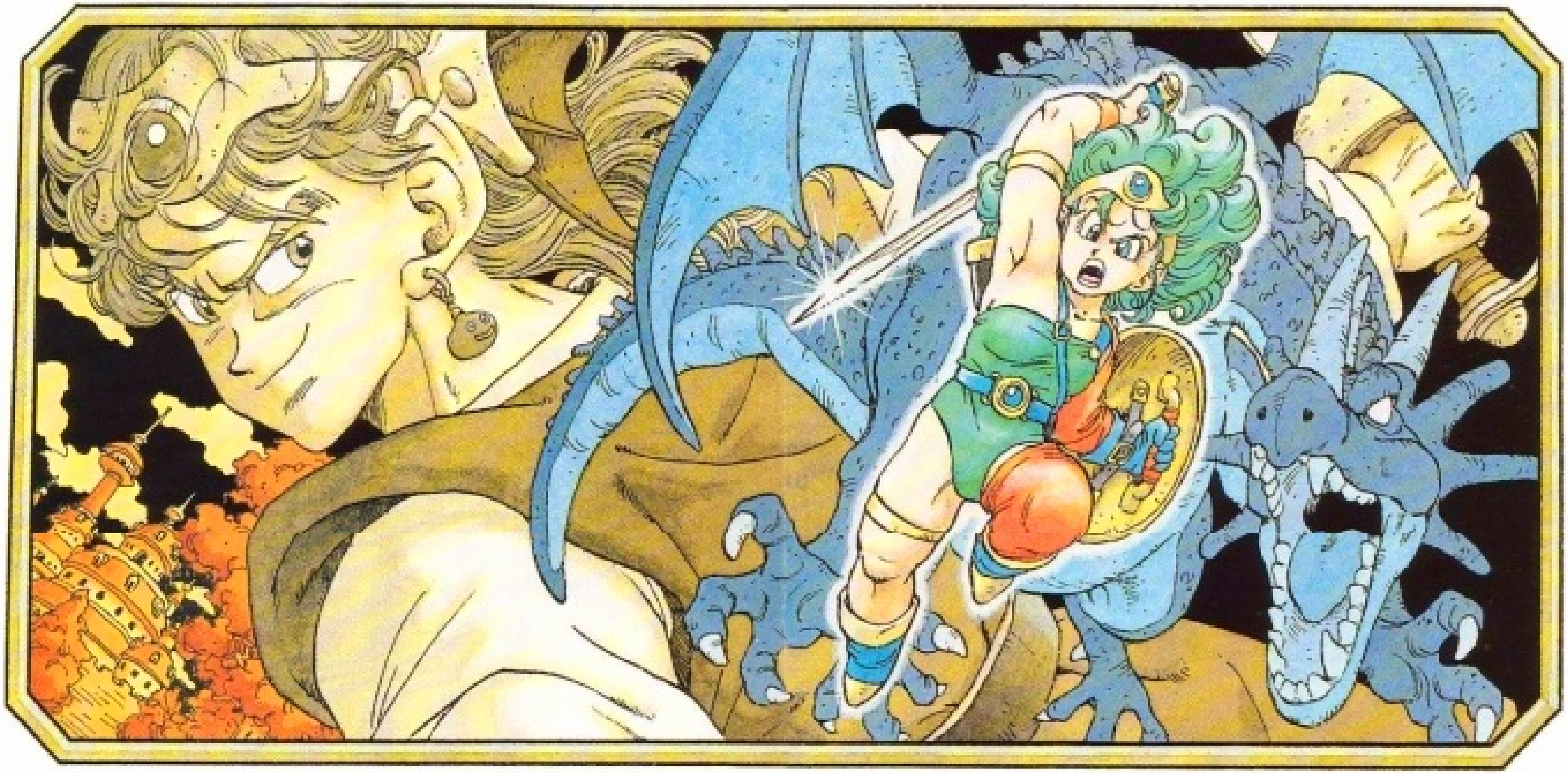


78



79

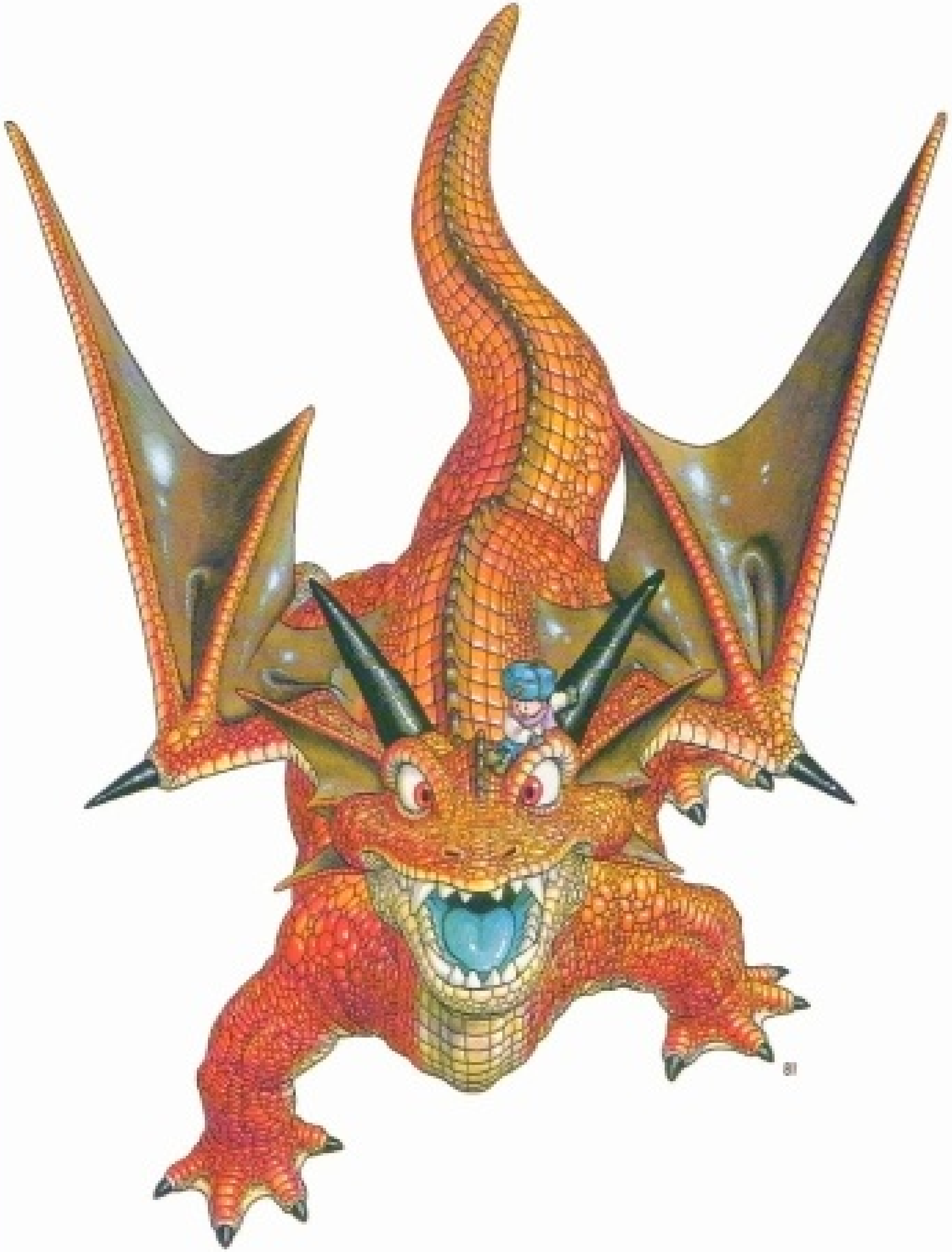
77 DRAGON QUEST I　パッケージイラスト　13.1×11.4cm
78 DRAGON QUEST II　パッケージイラスト　11.5×11.6cm
79 DRAGON QUEST III　パッケージイラスト　10.5×22.7cm



■ DRAGON QUEST Ⅳ パッケージイラスト 33.5×21.5cm

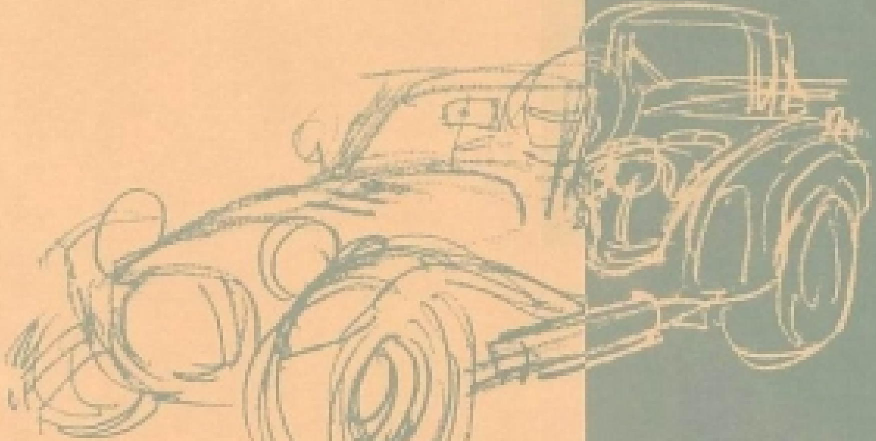
V

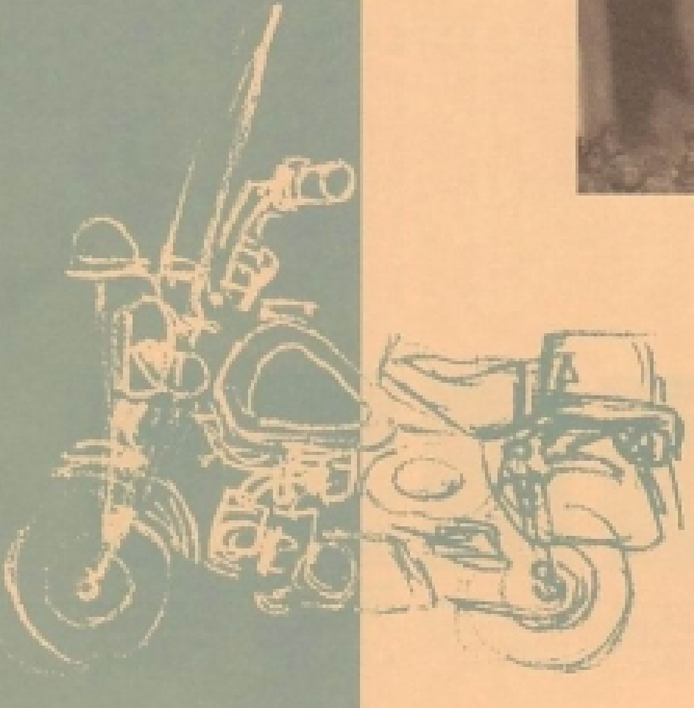
AKIRA TORIYAMA



81

81 描きおろし作品 31.4×25.7cm

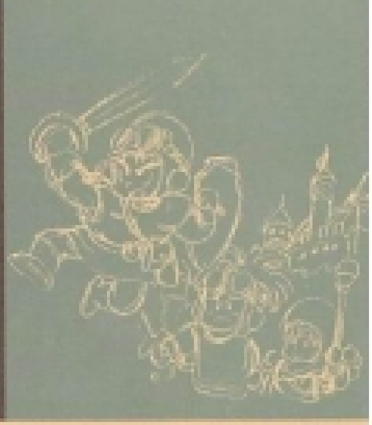




バイオグラフィー

鳥山明

1955年　4月5日、愛知県に生まれる。
1974年　県立工業高校のデザイン科を卒業する。同年広告関係のデザイン会社にデザイナーとして入社。
1977年　デザイン会社をやめる。
1978年　集英社週刊少年ジャンプ　別冊ヤングジャンプ賞（現ホップ☆ステップ賞）に応募、「ワンダーアイランド」でプロデビュー。
1980年　「Dr.スランプ」連載開始
1981年　「Dr.スランプ」がフジテレビ系でTVアニメ化。
1984年　「ドラゴンボール」連載開始。
1986年　「ドラゴンボール」がフジテレビ系でTVアニメ化。
1989年　TVアニメ「ドラゴンボールZ」がスタート。「ドラゴンクエスト」もフジテレビ系でアニメ化。



鳥山明

V.S.

堀井雄二

ドラゴンクエスト
シナリオライター

森下孝三

アニメ・ドラゴンボールZ
プロデューサー

鳥嶋和彦

対談

鳥嶋　鳥山さんの活動がマンガから始まってアニメーション、コンピューターゲームと多岐にわたるということで、それぞれのかかわり方の中で鳥山さんの絵やキャラクターがどのように受け取られ、どういうところに特徴があるのか、そのあたりをお聞きしたいと思います。

森下　他の作品にくらべても、キャラの一つ一つにすべて個性があると感じますね。「Dr.スランプ」のキャラにしても「ドラゴンボール」のそれにしても、たとえ一言もしゃべらなくてもすごく魅力がある。鳥山さんもその作品に思い入れちゃったり……。

鳥嶋　キャラクター論というのを抜いたとしても、ビジュアルとして非常に区別がつく、パッと見たときに違うよね。

鳥山　僕としてはちょっとピンとこないですね。普段の区別なら他の作家さんでもちゃんと個々のキャラを持っているんじゃないかと思うんですけど。

鳥嶋　鳥山さんは新しいキャラが出てくるときに、頭の中で考えてから絵として定着するまでの作業というのは、具体的にどういうふうになるの？

鳥山　もちろん絵柄は最初から描いてるな……あいやってこんなことを考えていて…というのかな絵には描きますけど、それほど深く考えないですって、でも、やっぱり一応ほかとは違う特徴を持たせようとはしますけどね。色をつけているのは漫画全体を含めての印象のバランスですね。だからぼくのキャラってどこかに余裕なら楽しい部分を入れるようにしてるんです。

鳥嶋　それは背景のなかでパッと目にはいりやすいから？

鳥山　そうです。

鳥嶋　原作からアニメにするときに苦労することとかはありますか。

森下　アニメというのは動的に映画ですから、すばらしいアクションの絵があれば、そのアクションまでどうやって持っていけるかが問題なんです。鳥山さんの絵は、漫画で見ても動いているような絵ですから、それを動かすというのは非常に難しいんです。それだけに動かす、だからそのためには、ためが必要なんです。ギリギリまで動かない。

鳥嶋　動かすためにためるわけですか。自分で描いたシーンをTVで見てどうですか？

鳥山　あっ、って思いますよ。盛り上げ方とか絶対マンガじゃできないですからね。

鳥嶋　鳥山さんの場合は逆にアニメを見て変えたっていうのは？

鳥山　ええ、ありました。

鳥嶋　逆にまったく動かないという画面でつくられている『ドラゴンクエスト』の場合はどう？　そのあたりのところで鳥山さんがかかわったというのは、ものすごくその後のゲームの流れを変えたよね。

堀井　とにかくモンスターは動かないという設定だったから、動かなくても「おっ」というような絵を描かなくちゃならない。ある程度プロに頼まなきゃと思っていました。

鳥山　RPGとかいわれても、全然僕はやったことないですからわからないでしょう。始めはやりづらかったですね。

鳥嶋　マンガとは逆にキャラ性格がないわけだから？

鳥山　そう。大体どういうふうに画面に出てくるのかなとかも。目的はもうどんな感じかわかってますから楽でしたけど、ただ、わりとモンスターを描いてて面白いですから。

鳥嶋　やった経験で得たことってある？　マンガにフィードバックするような。

鳥山　それは多いですよ。「ドラゴンボール」なんかでもストーリー全般にかかわってくるような影響を受けましたね。

堀井　鳥山さんが描くモンスターが楽しかったと思うのは、迫ってくるという動きがあって、なおかつ愛きょうがあったというのが大きいところだね。

鳥山　愛きょうはあるかもしれませんね。やっぱり子供のときに見ていたディズニーとかの影響があるのかも。僕のなかの部分があるとは思うんです。ディフォルメは昔から好きで、これなんかもアメリカのアニメーションの影響だと思いますよ。とにかく絵柄に見た「101匹わんちゃん大行進」の背景が独特でしたから、影を真似てもらって毎日模写してますよ。

鳥嶋　犬を？

鳥山　いや、人も。うまいと思いましたよ。リアルだけど、なにかディフォルメがしてあるような感じがすごくしたから。子どもながらにショックでした。

森下　それはいくつぐらいの時ですか？

鳥山　小学校1、2年かな。といっても外で遊ぶほうが好きでしたけどね（笑）。その後、手塚治虫さんが面白いなと思った。リアルに描くばかりが絵じゃないなと思いましてね。こういう思いがけない描きかたもあるんだなって。

鳥嶋　鳥山さんは資料というのをあまり好かない人でしょう。それにしては結構動物は出てくるしメカは出てくるし。

鳥山　動物図鑑が好きで毎日見てましたね。今でもその図鑑はのこってるけど、ぼろぼろですよ。宝物にどこになにがあるか把握するくらい好きでしたね。動物園にもしょっちゅう行ってたくらい動物が好きだったんですよ。

鳥嶋　それだけ図鑑に見ているから、資料なんか必要ないわけか。モンスターなんかがあまり怪物怪物しないのもそのあたりなのかもしれ。

鳥山　あるんじゃないですかね。メカなんかに関しても。

森下　ですから、鳥山ワールドという感じがしますね。箱庭というか、独自の世界にキャラができて、その中でメカも動物もひとつの人格を持っているような気がします。やっぱり箱庭ですよ。

鳥嶋　絵だけを固定して説明するのは難しいだろうけど、楽しく描くというのが基本みたいね。

鳥山　絵に関してはあまり気づかれないかもしれないですが、意識して変えているんですけど、わかりますか？　全体のタッチをカタカタっという感じに変えてきているんですが、そのほうがよりスピード感が出やすいですよ。

鳥嶋　なるほど。

鳥山　いつまでも同じことをやっているのは嫌いなほうですから。そういう意味でどんどんタッチやなんかも変えていきたいですね。

鳥嶋　そのへんが飽きないコツかな？

鳥山　今後の課題は劇画でしょうかね。やっぱり「劇画」。永遠のテーマですよ。うまく描けないですもん（笑）。

●

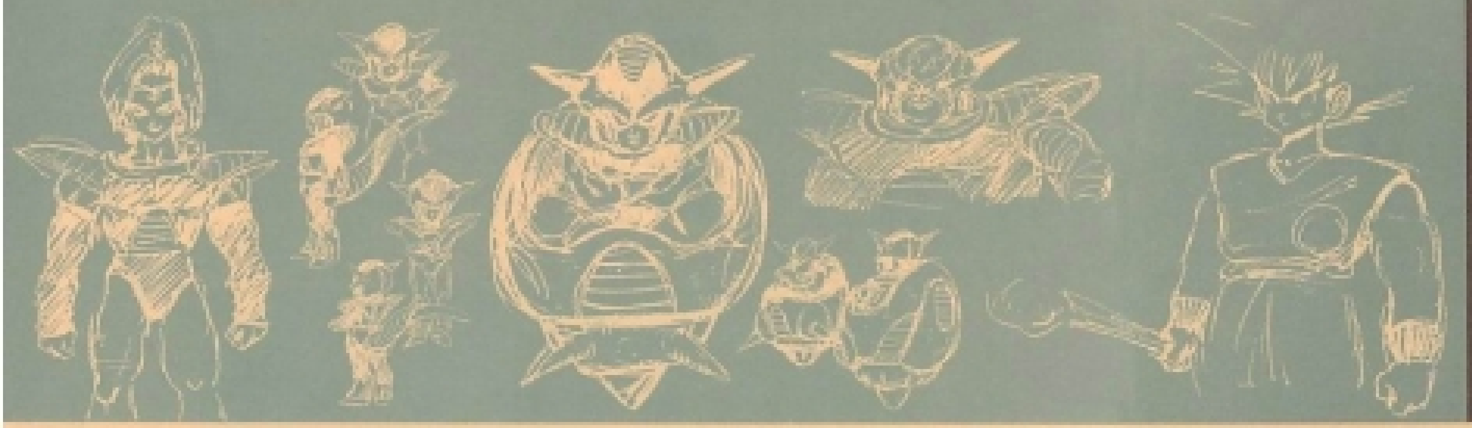
※1 ため＝映像などの動画表現の1つ。二次元、動画の動作や動きの表現を強調させるため、その動作の直前の動作に、ワンクッション入れることをいう。
※2 RPG＝ロールプレイングゲームの略。ファンタジーなどに登場する人物になり、プレイする人がゲーム世界の主人公を演じたり、冒険をしたりすることを楽しむゲームの総称。
※3 『101匹わんちゃん大行進』1961年ウォルト・ディズニープロ製作のアニメ映画。

鳥山 明
マンガ家。そのストーリー作りのほかにもキャラクターなどのデザイナーとして数々の作品を手がける。

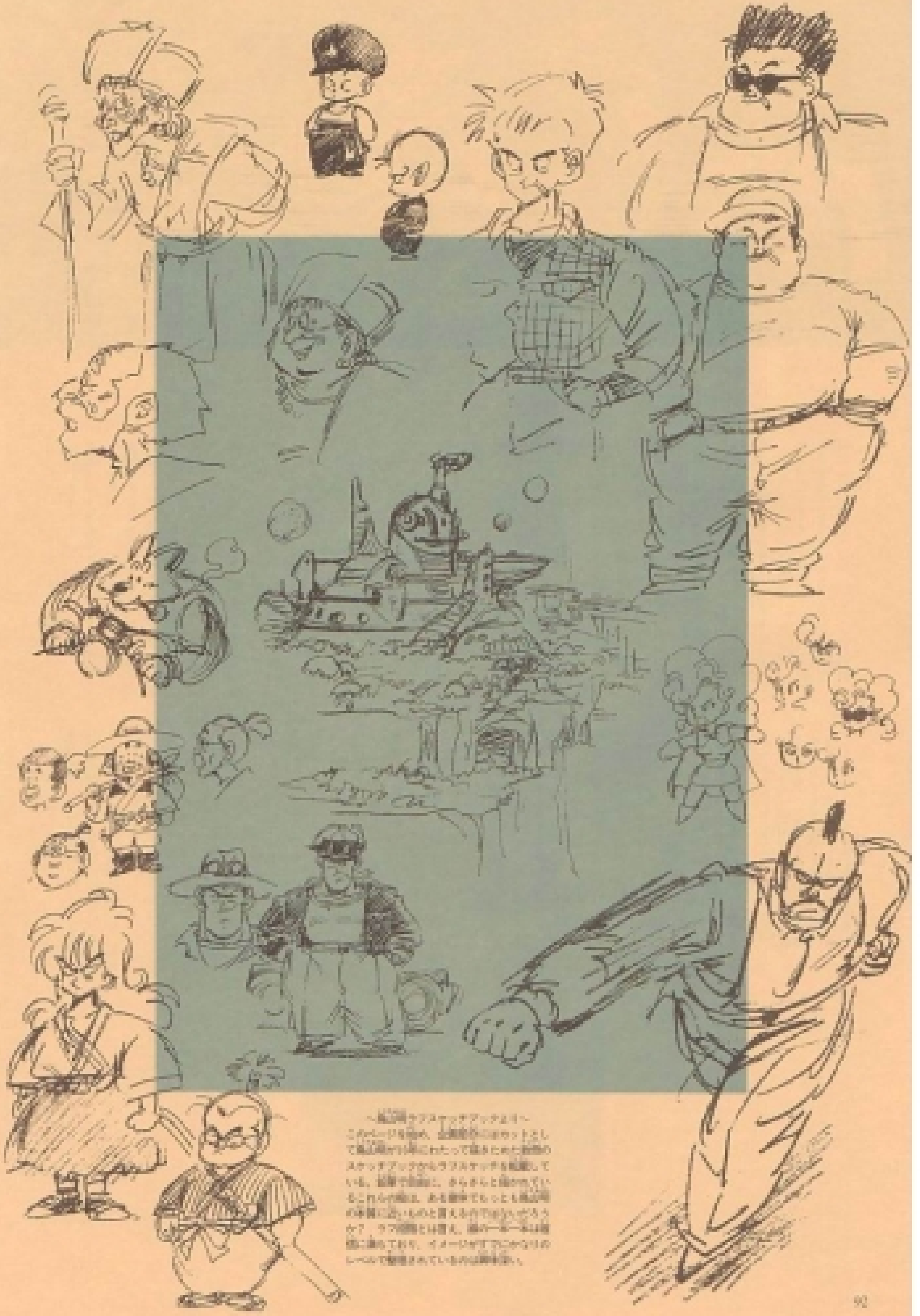
堀井雄二
超人気ファミコンゲームの「ドラゴンクエスト」のシナリオライター。今年2月に第4弾が発売される。

森下孝三
「ドラゴンボールZ」のプロデューサー。その作品の数の多さは定評があり、業界では数少ない実力者の1人。

鳥嶋和彦
週刊少年ジャンプ副編集長。鳥山明の初代担当編集者なのは鳥山ファンならご存知のはず。



まんが、アニメ、ゲーム――話は次から次へと、どんどん広がっていく。



〜鳥山明ラフスケッチブックより〜
このページを始め、本書中にはカットとして鳥山明が7年にわたって描きためた数冊のスケッチブックからラフスケッチを紹介している。仕事で描いたり、さらさらと描かれていったこれらの作品は、ある意味でもっとも鳥山明の本質に近いものと言えるのではないだろうか？ ラフ画とは言え、線の一本一本は繊細に描かれており、イメージがすでにかなりのレベルで整理されているのは驚きである。

▲鳥山明の自宅内に作られたスタジオ。趣味のバイクなども持ちこまれている。ペン入れ以降の作業はここでおこなう。

ILLUSTRATION WORK

マンガ家の場合、コミックス自体のメイキングについてはわりとよく紹介されるが、1枚絵なりコマなり、"絵"の具体的な制作プロセスがクローズアップされるチャンスはあまりない。そこで今回は本書の企画に合わせ、鳥山明のイラストがどのように構想され、完成していくかをご紹介しよう！

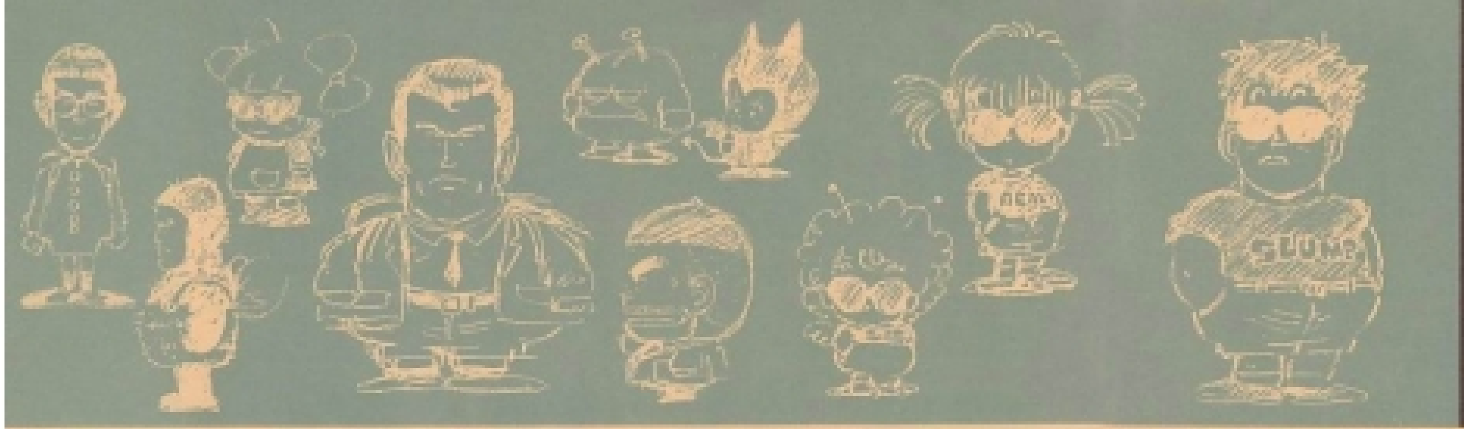
1／どんなイラストにするかをスケッチブック等にラフを描き、プランを練っていく。大体のイメージ、構図などが決定したのち、実際に下描きの作業にうつる。
2／ケント紙に下描きを描いていく。1の作業をせずにいきなり下描きに入ることも多い。また場合によって色のついた特殊なケント紙をもちいることもある。
3／ペン入れをする。ペンはゼブラ製のGペン、インクはパイロットの製図用インク。たまに普通のサインペンも使用している。
4／カラーイラストの場合、ペン入れが終了すると普通紙コピーを取り、比較的紙質のよいケント紙に複写。これは線をクッキリだすためと、ペン入れの段階でホワイト修正もできるという利点からである。
5／コピーでとった線はさわっているうちにかすれてしまうことがあるため、定着液をスプレーする。
6／彩色。彩色にはLUMAというカラーインクを使用。LUMAはのびがよくわりとつかいやすいインクだがなかなか入手しづらい。また筆は大体安物のものを使用している。
7／全体をチェックし、必要があればホワイトで修正して仕上げる。ホワイトもにじみにくいという特性からLUMAのものを使用している。
8／画面の保護のため、もういちど定着スプレーをかける。
9／スプレーの乾燥を待って完成。

鳥山明のイラストはやはりコミックスが基本のため、キャラクターがメインとなっている。しかし、そこにそそがれている色の感覚ははるかに少年マンガのレベルを超えていると言えよう。明るく、楽しく、すきとおっていてきれい。まさしく"鳥山ちゃんらしい"世界はこのようにうみ出されるのだ。

▲参考のための資料。資料にはあまり特殊なものは使わず、また量も多く持っていないという。

▲楽しい趣味に作られた模型。なにげない車でも、けっこう[illegible]で作られていたりする。

▲そして未完成の模型の山。お年寄りになっても作りきれないほど買いこんでしまったと聞く。



鳥山明 V.S. 秋本治

さっきからいるぞ
父ちゃんいかり

対談

―― 鳥山さん、秋本さんのお二人にお聞きしたいのは、なんといってもキャラクターというのがどのような部分から生まれてくるのか、ということです。未だに今、キャラ不在のマンガが多いなか、いかにして悟空なり両さんなりが誕生したのでしょう……？

鳥山 秋本さん、連載は何年ですか？

秋本 同年ですかね。昭和51年からだから10年目ですね。

鳥山 両さんというのはどんなところから出てきたんですか？

秋本 あれは、本当に作ろうとして作ったんじゃなく、最初作品だったから新人の編集者もいないし、好き勝手をかいたんですね。キャラを立てようとか全然考えてないし、仕事始めて4、5年ですね。キャラが立ってどうこうみたいなのは。

鳥山 じゃ、最初は完全な警官の話をかいてやろうなんていうし。

秋本 そう。ただ警官らしくない警官を出してやってみようというか。あれ以降、読み切りなんかで、キャラを作るで作ると編集長が苦労するんですよ。かえってぱんとやっちゃったほうが、意外なものが「人気出ちゃって、たまたまなんですよ、ほんとに。

鳥山 アラレなんていうのも偶然にたまたまできたんですよね。僕の場合。

秋本 作ろうと思ってつくると結構難しいところがあるよね。だからかいていくうちに作っていく部分が出てくるんですよね。例えばランボーみたいなああいうので、最初の制作に強いという一つだけでいいんですよ。そしてやっているうちにランボーのキャラが出てきて、どんどんひとり歩きしていくみたいにね。

―― わき役なんかはどうですか？

秋本 いわゆる主人公になるべく近くないのというか、対比するものが一番動かしやすい。両さんと対比して性格を逆にだから、気がよわいやつとか、勤勉のいいやつとか……。ただ今まで定番化しちゃってるから、鳥山さんみたいにコスチュームをいろいろ考えたりとか、全然違うものミスだったりとかっていうのかな。いろいろ種類も広がるんだけど、現実にいそうなのしか出せないからね。

鳥山 僕は逆に、特にギャグじゃなくてストーリーっぽくして、いわゆるはまってしまったというか、エスカレートマンガになっちゃってますから結構辛いものがあるんですけどね。僕の場合、主人公の敵ですかね、顔の変化とは違ったタイプにしなきゃ、というのがありますね。でも難しいですよ。全く新しいのって出てこないです。

秋本 主人公のライバルということになると逆に設定が無限大に作れるだけに難しいのかもしれないね。僕の場合だと主人公とコンビで動かすという感じだから主人公さえいれば済ませることはできる。

鳥山 両さんなんかは強烈な個性というか、持ち味がありますから、一本柱が通っていてすごくいいなと思うんです。僕なんかはその点、たくさんがいたりするとしゃべらないタイプですから、あまりキャラクターの個性を出すとそれちゃうところがあるんですよね。だからなるべく一匹狼的にかこうかなぁとは思っているんですけど。

―― 新しいキャラを出すときはやはりいろいろスケッチを描くんですか？

鳥山 頭である程度考えて、気にいったのをスケッチでかくんですけど、どうしても絵がよっちゃって、絵柄的にはちょっと人と変わった個性があるような感じにはと思っているんですけれども。

―― 絵柄といえば鳥山さんの場合ですと、人物にしても車にしてもディフォルメしてあって、それがものすごく魅力ですよね。あれもやはり計算しているんですか？

鳥山 いや、というかディフォルメは好きですし、そのままの絵で資料を見てかくと大変だからそうしてしまったり、自分で考えてしまったりというのがあるんです。秋本さんなんて大変でしょう。

秋本 いや、僕はそのままだから結構。ディフォルメというのは、ずいぶんほんとにそれを知らないと、崩してしまうかただイメージあるだけという感じになっちゃうかも知れないけど、鳥山さんの場合ああいうメカとか好きだから、それが自然に身にできているような感じがするんですよね。僕なんか目的の部分でかいているから、結局つまらなく、実際動きそうな感じがするんだと思うよね。

鳥山 好きだというのは大事ですよね。おなじかくにしても好きな人と嫌いな人、興味のない人とかでやっぱり違ってきますもんね。

秋本 だから、キャラクターにしても、そういう人物のキャラクターへのこだわりみたいな、こういうのがかきたいというのがあればそれなりにかけるけど、何かこだわらないで、ストーリーにもただわらないと、ほんとに中途半端なものにしかならないよね。

―― 鳥山さんですと子供のころディズニーのアニメに刺激を受けて、絵を描き出していたそうですが、秋本さんは？

秋本 僕が好きでかいていたのは、古いんですけれども「0の丸くん」というキャラクターなんですよ。知らないかな。

鳥山 「鉄腕アトム」も描きましたね。

秋本 子供って知らないよ。好きだもの やさしい感じの絵なんかも好きなんですね。藤子不二雄さんがいつまでも好かれるというのもそういうところだと思う。

鳥山 逆に、劇画から入っちゃった子はどういうふうになっちゃうのか、よくわからないですものね。

―― 最後にこれからマンガを描いてみたいという人にキャラクターという点でなにかアドバイスがあるとすれば……。

鳥山 かきたい物語によって違うんですよね。ギャグだったら、なるべくテクの強い、インパクトのあるキャラというのが重要だと思うし、中には地味な内容がかきたい人もいるだろうし。

秋本 やっぱりジャンルによってそれぞれにあうキャラがあるし。本人の描きたい作品と、その人の好みとかが合わないとるし。やっぱり一番手っ取り早いのは好きなマンガから自分の好きなキャラみたいのをかいてて、まねしていくうちに自分のものにしていくみたいな……。

鳥山 まずは絵を真似から始まっていると思うんですけどね。かつうまくそうかくというより、自分の好きなものとかがあって、それを生かしてかきたいということで出たキャラというのは、やっぱり個性があると思うんですよ。

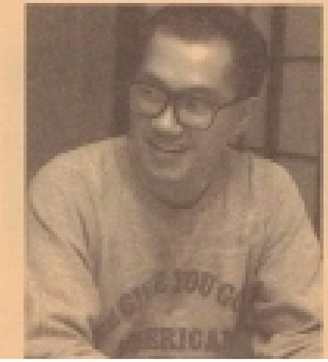
秋本 そうですね。●

※1 ランボー……[illegible]

※2 [illegible]

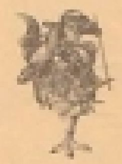
※3 [illegible]

秋本 治
週刊少年ジャンプに「こちら葛飾区亀有公園前派出所」を連載中。両さんこと両津勘吉のキャラクターは強烈だ。

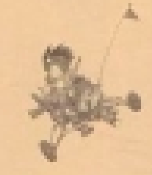


鳥山 明
「Dr.スランプ」のアラレ、「DRAGON BALL」の孫悟空など、圧倒的支持をうけるキャラの生みの親

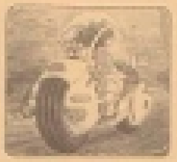
解説


1 鳥山明 THE WORLD
カバーイラスト

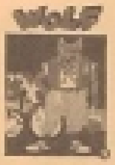
[illegible]


2 DRAGON BALL
第84話扉

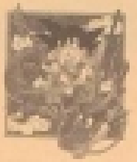
[illegible]


3 DRAGON BALL
第1話扉

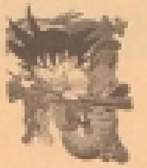
[illegible]


4 WOLF

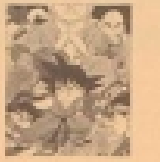
[illegible]


5 DRAGON BALL
第1巻 カバー

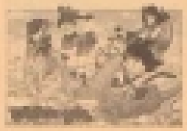
[illegible]


6 週刊少年ジャンプ
1985年第11号ポスター

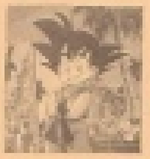
[illegible]


7 週刊少年ジャンプ
1985年増刊号ポスター

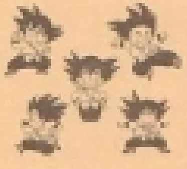
[illegible]


8 週刊少年ジャンプ
1985年第[illegible]号ポスター

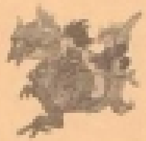
[illegible]


9 DRAGON BALL
第3巻 カバー

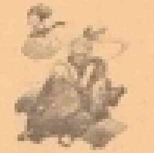
[illegible]


10 DRAGON BALL
第20話扉

[illegible]


11 DRAGON BALL
第5話扉

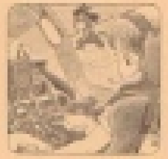
[illegible]


12 DRAGON BALL
第6話扉

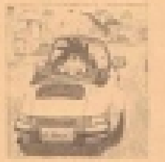
[illegible]

13 DRAGON BALL
第1話より

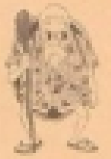
[illegible]


14 DRAGON BALL
第2話扉

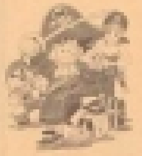
[illegible]


15 DRAGON BALL
第8話扉

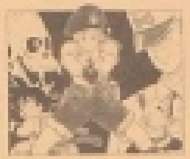
[illegible]


16 DRAGON BALL
第4話より

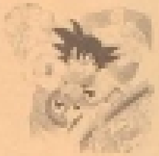
[illegible]


17 週刊少年ジャンプ
1985年第2号表紙

[illegible]


18 DRAGON BALL
第7話扉

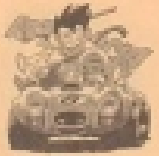
[illegible]


19 週刊少年ジャンプ
1985年 第4号表紙

[illegible]

20 DRAGON BALL
第10話扉

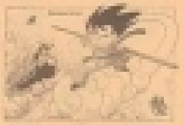
[illegible]


21 DRAGON BALL
第5巻 カバー

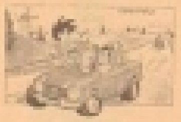
[illegible]

22 DRAGON BALL
第[illegible]話扉

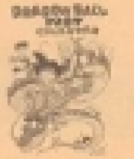
[illegible]


23 DRAGON BALL
1987年カレンダー

[illegible]


24 DRAGON BALL
1987年カレンダー

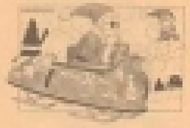
[illegible]


25 DRAGON BALL
1987年カレンダー

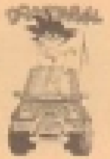
[illegible]

26 DRAGON BALL
1987年カレンダー

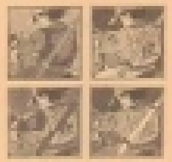
[illegible]


27 DRAGON BALL
1987年カレンダー

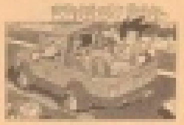
[illegible]


28 DRAGON BALL
第30話扉

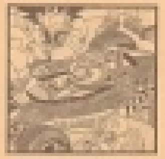
[illegible]


29−32 DRAGON BALL
第7巻 カバー

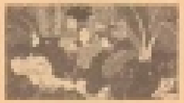
[illegible]


33 週刊少年ジャンプ
1986年 第[illegible]号ポスター

[illegible]


34 DRAGON BALL
第[illegible]巻 カバー

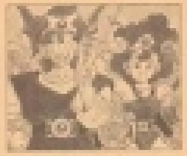
[illegible]


35 週刊少年ジャンプ
1986年 第[illegible]号ポスター

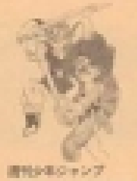
[illegible]

36 1986年キャッチフレーズ
グランプリポスター

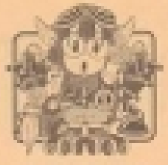
[illegible]


37 週刊少年ジャンプ
1986年 第5号裏はがし

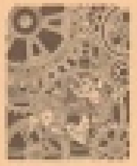
[illegible]


38 週刊少年ジャンプ
1986年 第5号裏はがし

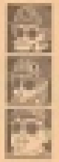
[illegible]


39 Dr. SLUMP 第1巻
カバー

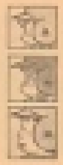
[illegible]


40 週刊少年ジャンプ
1986年 第[illegible]号表紙

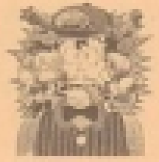
[illegible]


41 Dr. SLUMP
第7巻 背表紙

[illegible]


42 Dr. SLUMP 第5巻
背表紙

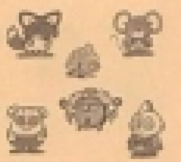
[illegible]


43 週刊少年ジャンプ
1980年 第1号表紙

[illegible]

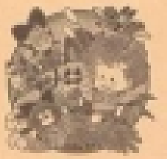
44 Dr.SLUMP
第37話扉

[illegible]



45 1982年用カレンダーより

[illegible]



46 週刊少年ジャンプ
1980年 第[illegible]号カード

[illegible]

47 週刊少年ジャンプ
1980年 第[illegible]号カード

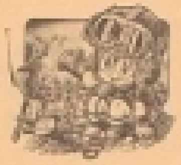
[illegible]

48 週刊少年ジャンプ
1980年 第31号カード

[illegible]

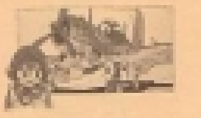
49 週刊少年ジャンプ
1980年 第47号カード

[illegible]



50 Dr.SLUMP
第8巻カバー

[illegible]



51 Dr.SLUMP
第[illegible]話扉

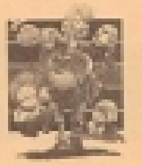
[illegible]

52 Dr.SLUMP
第3巻カバー

[illegible]

53 鳥山明保存会
1983年ファン大会用ポスター

[illegible]

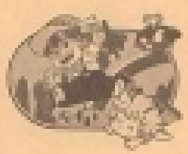


54 Dr.SLUMP
第[illegible]話扉

[illegible]

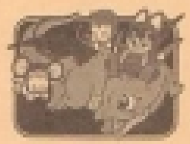
55 Dr.SLUMP
第[illegible]話扉

[illegible]



56 Dr.SLUMP
1983年カレンダー

[illegible]

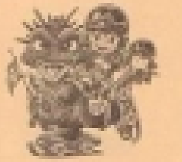


57 Dr.SLUMP
1983年カレンダー

[illegible]

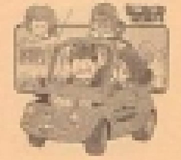
58 Dr.SLUMP
第[illegible]話扉

[illegible]



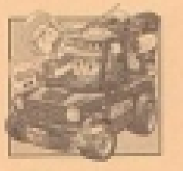
59 Dr.SLUMP
第6巻 カバー

[illegible]



60 Dr.SLUMP
1983年カレンダー

[illegible]



61 Dr.SLUMP
第9巻 カバー

[illegible]

62 Dr.SLUMP
第[illegible]話より

[illegible]

63 Dr.SLUMP
第10巻 カバー

[illegible]

64 Dr.SLUMP
第[illegible]巻 カバー

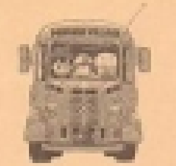
[illegible]

65 Dr.SLUMP
第2巻 カバー

[illegible]

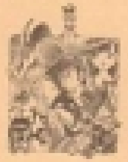
66 Dr.SLUMP
第[illegible]話

[illegible]



67 Dr.SLUMP
第[illegible]話 扉

[illegible]



68 鳥山明○作劇場
第1巻 カバー

[illegible]

69 ポラ&ロイド
扉用イラスト

[illegible]

70 週刊少年ジャンプ
1980年 第[illegible]号 表紙

[illegible]

71 鳥山明保存会
入会案内書類用イラスト

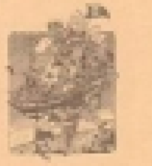
[illegible]

72 CHOBIT
第2話 扉

[illegible]

73 [illegible]くん 日本晴れ
扉

[illegible]



74 鳥山明保存会 1983年
ファン大会用ポスター

[illegible]

75 フレッシュジャンプ
1982年 第2号ポスター

[illegible]

76 フレッシュジャンプ
1982年 第3号ポスター

[illegible]

77 DRAGONQUEST I
パッケージ

[illegible]

78 DRAGONQUEST II
パッケージ

[illegible]

79 DRAGONQUEST III
パッケージ

[illegible]

80 DRAGONQUEST III
パッケージ

[illegible]

81 本画集のための描きおろし
作品

[illegible]